

**PENGUNAAN MEDIA GRAFIS PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS IVA SEKOLAH
DASAR NEGERI GEDONGKIWO TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



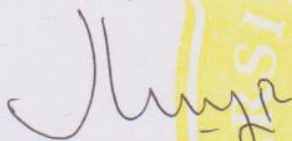
Oleh
Siti Maisaroh
NIM 09108249005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGUNAAN MEDIA GRAFIS PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS IVA SEKOLAH DASAR NEGERI GEDONGKIWO TAHUN AJARAN 2012/2013” yang disusun oleh Siti Maisaroh, NIM 09108249005 ini telah diketahui dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk di ujikan.

Pembimbing I

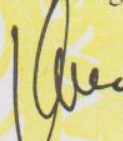


Fathurrohman, M. Pd.

NIP 19790615 200501 1 002

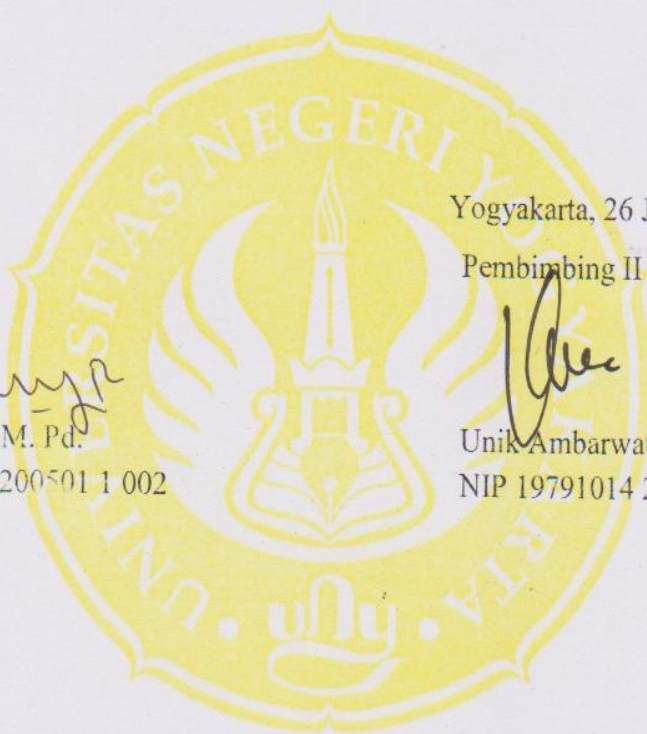
Yogyakarta, 26 Juli 2013

Pembimbing II



Unik Ambarwati, M. Pd.

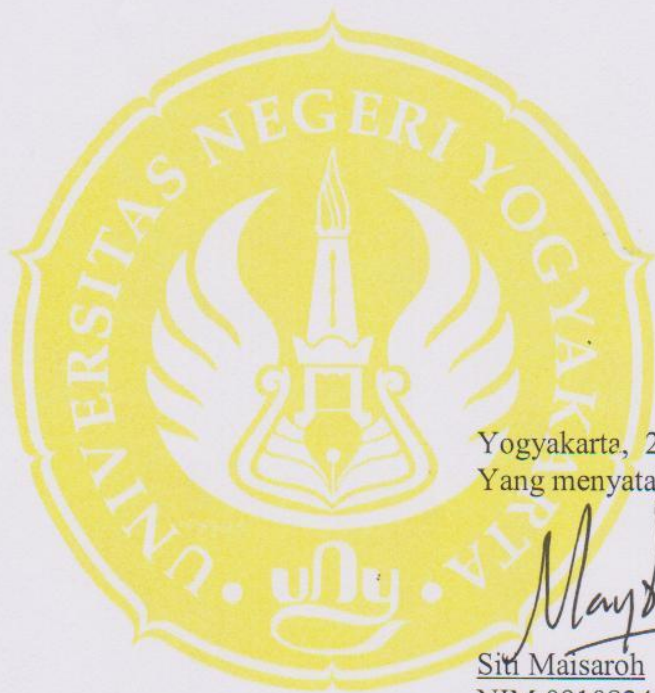
NIP 19791014 200501 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang lain melainkan sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap di tunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 26 Juli 2013
Yang menyatakan,

Siti Maisaroh
NIM 09108249005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGUNAAN MEDIA GRAFIS PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS IVA SEKOLAH DASAR NEGERI GEDONGKIWO TAHUN AJARAN 2012/2013” yang disusun oleh Siti Maisaroh, NIM 09108249005 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 09 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathurrohman, M. Pd.	Ketua Penguji		19/09/2013
Agung Hastomo, M. Pd.	Sekretaris Penguji		19/09/2013
M. Djauhar Siddiq, M. Pd.	Penguji Utama		19/09/2013
Unik Ambarwati, M. Pd.	Penguji Pendamping		19/09/2013

Yogyakarta, 25 SEP 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP.19600902 198702 1 001

MOTTO

ان مع العسر يسرا (الانشرح: ٦)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al insyiroh: 6).

“Beramal ilmiah, berilmu amaliah”

(Penulis)

“If The Medium Fist, Use it!”

(Mc. Connel)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Robbunal haqq Allah SWT dan Habibuna wa Nabiyyuna Muhammad SAW
- ❖ Almamater Universitas Negeri Yogyakarta
- ❖ Ayah (alm), ibu, dan kakak adik yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a
- ❖ Husnul Khatimah dan semua sahabat yang selalu memberikan semangat
- ❖ Agama, nusa, bangsa dan Negara tercinta Indonesia

**PENGUNAAN MEDIA GRAFIS PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS IVA SEKOLAH
DASAR NEGERI GEDONGKIWO TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh
Siti Maisaroh
NIM 09108249005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media grafis pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes obyektif pilihan ganda, observasi dan dokumentasi. Kesahihan dan kepercayaan instrument penelitian ini di peroleh melalui uji validasi *product moment*, uji reliabilitas *cronbach alpha*, uji daya beda dan indeks kesukaran. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yaitu rerata dan penentuan kategori.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media grafis dalam pembelajaran PKn dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menganalisis indikator pembelajaran, merencanakan/memilih media grafis, mengemas/merancang penggunaan media grafis, dan mengoperasikan media grafis dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis deskriptif di peroleh peningkatan mean dari 81,12 pada *pre-test* menjadi 84,00 pada *post-test*. Rata-rata prestasi berada pada kategori baik sekali. Mean hasil observasi kesesuaian media grafis dalam pembelajaran PKn sebesar 83,3% termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa media grafis sesuai dengan minat dan karakteristik siswa serta relevan untuk di gunakan dalam pembelajaran PKn di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci: media grafis, pembelajaran PKn, SD Negeri Gedongkiwo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik dan lancar. Teriring sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas kerjasama, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin untuk melakukan pengumpulan data penelitian .
3. Ketua Jurusan PPSD PGSD yang memberi kemudahan kepada penulis dalam menyusun tugas ini.
4. Bapak Fathurrohman, M. Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Unik Ambarwati, M. Pd. selaku dosen pembimbing II atas bimbingannya selama penyusunan tugas akhir skripsi.
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar (PPSD) yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
6. Kepala sekolah MI Muhammadiyah Ngumbul beserta staf yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama menjalani tugas kuliah.
7. Kepala sekolah SD Negeri Gedongkiwo yang telah memberikan izin penelitian dan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
8. Ayah (alm), ibu, kakak, dan adik yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.
9. Teman-teman kelas 9 C yang telah memberikan motivasi, kritik, dan saran yang membangun dalam menyelesaikan tugas ini.
10. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

Semoga dukungan, bantuan, bimbingan, saran dan kebaikan yang telah di berikan kepada penulis mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Harapan penulis semoga karya ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 26 Juli 2013
Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	13
B. Media Grafis.....	17
C. Mata Pelajaran PKn SD	25
D. Prestasi Belajar PKn	34
E. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	41
B. Populasi dan Sampel Penelitian	42

	Hal
C. Variabel Penelitian	42
D. Definisi Operasional Penelitian	43
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Instrumen Penelitian	46
G. Analisis Butir Soal	49
H. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian	54
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	55
C. Analisis Data Hasil Penelitian.....	64
E. Pembahasan	67
F. Keterbatasan Penelitian	70
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Tabel nilai raport kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo tahun 2012/2013	9
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen tes	47
Tabel 3. Kisi-kisi istrumen observasi.....	48
Tabel 4. Tabel kategori penilaian	53
Tabel 5. Data hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	62
Tabel 6. Persentase kesesuaian media grafis pada pembelajaran PKn	63
Tabel 7. Data statistik <i>pre-test</i>	64
Tabel 8. Kategori dan distribusi frekuensi <i>pre-test</i>	64
Tabel 9. Data statistik <i>post-test</i>	65
Tabel 10. Kategori dan distribusi frekuensi <i>post-test</i>	65

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Diagram kerangka berpikir penggunaan media grafis pada pembelajaran PKn.....	40
Gambar 2. Diagram prestasi belajar PKn antara <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Soal Uji Coba Instrumen Tes dan kunci jawaban	77
Lampiran 2. Data Skor Hasil Uji Coba Instrumen Tes	84
Lampiran 3. Hasil UjiValiditas	85
Lampiran 4. Hasil Uji Reliabilitas	89
Lampiran 5. Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran dan Daya Beda	90
Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Analisis Instrumen	91
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	92
Lampiran 8. Lembar Observasi Pembelajaran PKn dengan Media Grafis	122
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Pembelajaran PKn dengan Media Grafis	124
Lampiran 10. Instrumen Tes dan Kunci Jawaban.....	125
Lampiran 11. Data Skor Hasil <i>Pre-Test</i>	130
Lampiran 12. Data Skor Hasil <i>Post-Test</i>	131
Lampiran 13. Analisis Deskriptif.....	132
Lampiran 14. Penentuan Kategori pada Analisis Deskriptif	133
Lampiran 15. Dokumentasi Pembelajaran PKn	134
Lampiran 16. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	138
Lampiran 17. Surat Ijin Penelitian	140
Lampiran 18. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	143

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dunia dimana terjadi suatu proses interaksi antara pengajar dengan anak didik. Suatu proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik seandainya tidak ada kendala dalam pembelajaran. Kendala tersebut bisa berupa sarana dan prasarana yang kurang mendukung, metode pembelajaran yang kurang efektif ataupun kendala dari guru maupun siswa yang bersangkutan.

Terdapat dua istilah yang tidak asing dalam dunia pendidikan, yaitu belajar dan mengajar. Belajar dan mengajar merupakan dua kegiatan yang berbeda, meskipun sering terjadi secara bersamaan. Belajar dan mengajar terjadi secara bersamaan ketika pelajar melakukan kegiatan belajarnya dengan bimbingan seorang pengajar atau dalam kata lain belajar kepada guru. Namun demikian belajar itu sendiri dapat terjadi dengan ataupun tanpa adanya seorang pengajar. Karena kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja tempatnya dan dapat dilakukan sepanjang hidup manusia, sebagaimana pendapat Arief S. Sadiman dkk (2009: 1) yang mengatakan bahwa proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak.

Pembelajaran dapat terjadi di lingkungan manapun namun satu-satunya pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dilakukan di sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang ada di Indonesia mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Siswa diharapkan mampu untuk belajar secara maksimal mulai dari tingkat sekolah dasar. Dimulai dari tingkat dasar inilah

pembentukan nilai dan penanaman dasar-dasar ilmu pengetahuan, watak, kepribadian, moral, etika dan lain-lainnya dibentuk dalam diri peserta didik. Pembentukan sikap positif dan pembiasaannya harus dimulai sejak sekolah dasar agar menimbulkan semangat belajar dalam diri siswa.

Salah satu cabang ilmu yang ada di sekolah dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sunarso dkk. (2006: 1) mendefinisikan pendidikan kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan salah satu bidang kajian yang membawa misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “*value-based education*”. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (S. Sumarsono et. al, 2001: 6) menjelaskan: “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat di andalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Lebih lanjut S. Sumarsono et. al, (2001: 6) mengungkapkan bahwa Pendidikan kewarganegaraan yang berhasil akan membentuk sikap yang cerdas, dan penuh tanggung jawab dari peserta didik.

Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat menciptakan insan yang bermental cerdas dan bertanggung jawab yang disertai dengan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai falsafah pancasila; budi pekerti luhur dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara; serta sifat profesional yang dijiwai oleh kesadaran Bela Negara. Melihat begitu pentingnya manfaat pendidikan kewarganegaraan bagi warga negara Indonesia termasuk

salah satunya adalah para siswa, maka menjadi tuntutan bagi guru untuk benar-benar mampu memahami konsep pendidikan kewarganegaraan kepada siswa-siswanya.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan materi yang penting untuk dipelajari, tetapi materi ini belum menjadi materi yang diprioritaskan dalam pendidikan, hal ini karena di beberapa sekolah hanya memberikan alokasi waktu yang masih minim setiap minggunya. Kebanyakan tingkat sekolah hanya memberikan waktu antara satu sampai dua jam pelajaran setiap minggunya untuk Pendidikan Kewarganegaraan. Sehingga hal ini sangat tidak efektif untuk memberikan pengetahuan kewarganegaraan secara optimal kepada peserta didik.

Belajar dengan maksimal tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sugihartono dkk (2007: 76) faktor yang dapat mempengaruhi belajar ada dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedang faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Jadi, agar belajar dapat berjalan secara maksimal harus ada sinergitas antara faktor-faktor tersebut.

Guru sebagai pengajar atau pendidik, merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Sebagaimana pendapat Ngainun Na'im (2009: 3-4) guru tetaplah sosok penting yang cukup menentukan dalam proses pembelajaran. Walaupun sekarang ini ada berbagai sumber belajar alternatif yang lebih kaya, seperti buku, jurnal, majalah, internet, maupun sumber belajar

lainnya, guru tetap saja menjadi kunci untuk optimalisasi sumber-sumber belajar yang ada. Guru harus mampu memberdayakan penggunaan media maupun sumber-sumber yang ada dalam pembelajaran secara maksimal.

Guru dituntut memiliki multiperan dalam pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif. Agar dapat mengajar efektif, guru harus meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa (kuantitas) dan meningkatkan mutu (kualitas) mengajarnya. Kesempatan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan cara melibatkan siswa secara aktif dalam belajar. Memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran untuk membantu siswa mempermudah dalam menyusun konsep pengetahuannya sendiri. Sedangkan untuk meningkatkan kualitas dalam mengajar hendaknya guru mampu merencanakan program pengajaran dan sekaligus mampu pula melakukannya dalam bentuk interaksi belajar mengajar yang kreatif dan inovatif.

Sa'dum Akbar (2010: 37) mendefinisikan pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru/pengajar dalam memfasilitasi siswa agar mereka dapat belajar dengan mudah. Salah satu peran guru dalam proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator. Guru harus mampu menganalisis kondisi belajar yang disukai dan dibutuhkan oleh siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung sesuai kehendak guru tetapi disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Guru harus mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif sehingga mereka mampu membangun sebuah pengalaman baru. Siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan berdasarkan hasil dari pengamatan dan pengalaman yang dilakukannya sendiri.

Siswa merupakan suatu komponen input dalam proses pendidikan. Berhasil atau tidak proses pendidikan banyak bergantung pada keadaan, kemampuan dan tingkat perkembangan siswa itu sendiri. Dengan demikian, ketercapaian tujuan pendidikan dan proses kemajuannya sudah tentu tidak sama untuk setiap siswa karena adanya berbagai perbedaan individu, baik fisik, psikologis, maupun kondisi sosial budaya tempat mereka hidup. Tujuan pembelajaran hanya dapat dicapai jika ada interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Interaksi tersebut harus dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif antara guru dan peserta didik yang saling menguntungkan kedua belah pihak agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar-menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesalahan pemahaman dalam proses komunikasi (*miss communication*) perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media.

Ngainun Naim (2009: 29) menjelaskan bahwa media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar-mengajar. Kondisi anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami hal-hal yang nyata membuat guru perlu untuk menuangkan ide penyampaian materinya dengan menggunakan media. Dengan demikian, media pendidikan merupakan unsur yang

sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Belajar yang efektif harus di mulai dari pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Sedangkan untuk memahami hal-hal yang abstrak perlu adanya sebuah perantara yang bersifat konkret yang berupa media pembelajaran yang dianggap mampu untuk membantu memahami hal-hal yang abstrak. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian dan pemahaman konsep materi pembelajaran pada peserta didik, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat melakukan pengamatan langsung terhadap hal-hal yang baru yang berkaitan dengan pelajaran.

Pengamatan sangat penting dan menjadi dasar dalam menuntun proses berpikir anak, berbeda dengan perbuatan melihat yang hanya melibatkan mata, pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan lebih lama dan menimbulkan sensasi yang membekas pada siswa (Piaget dalam Sugihartono dkk. 2007: 76). Kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita lakukan, dan 80% dari apa yang kita katakan dan lakukan (Dasim Budimansyah 2003: 23). Oleh karena itu, dalam belajar diupayakan siswa harus mengalami sendiri dan terlibat langsung secara realistik dengan obyek yang dipelajarinya. Sesuai dengan manfaatnya media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan

sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa dapat menciptakan suasana dalam kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan sehingga siswa terpacu untuk dapat memahami semua materi. Media yang sesuai dengan siswa tingkat sekolah dasar adalah media konkret yang dalam penggunaannya dapat dijadikan sebagai permainan sesuai dengan dunianya yaitu dunia bermain. Dengan adanya semangat siswa untuk memahami semua materi pelajaran dengan bantuan media tersebut tentunya akan berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajarnya.

Pembelajaran yang selama ini terjadi di SD Negeri Gedongkiwo pada mata pelajaran PKn dilaksanakan 2 jam/minggu. Terlalu banyak materi yang harus diajarkan guru dengan keterbatasan waktu yang disediakan, menjadi hambatan untuk menginternalisasikan nilai-nilai secara maksimal. Tuntutan yang harus dipenuhi adalah menyelesaikan semua materi sesuai kurikulum yang ada. Sehingga internalisasi nilai sedikit terabaikan. Sebagai akibatnya timbullah kepasifan siswa, siswa selalu di berikan materi-materi baru setiap hari. Meskipun siswa sendiri mungkin kurang memahami tentang materi yang telah dipelajarinya. Siswa hanya menerima saja apa yang telah disampaikan guru dan kurang kritis dalam menanggapi. Interaksi guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar jarang terjadi secara intensif.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian pada tanggal 19 Januari 2013 dengan guru kelas IV SD Negeri Gedongkiwo para siswanya mengalami

kesulitan untuk memahami materi-materi PKn. Siswa hanya menghafalkan saja materi pelajaran tanpa memahami dengan baik, akibatnya ketika siswa lupa dengan hafalannya maka mereka tidak mampu lagi untuk menguraikan materi atau menjawab pertanyaan pada akhir pembelajaran. Padahal dalam teori belajar kognitif dijelaskan bahwa seseorang hanya dapat dikatakan belajar apabila telah memahami keseluruhan persoalan secara mendalam (*insightful*). Belajar yang bersifat mekanistik dan tanpa pemahaman dipertanyakan manfaatnya. Pemecahan masalah tidak dapat dilakukan dengan menggunakan informasi yang tidak bermakna (Purwanto 2010: 42).

Guru seringkali tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran berlangsung didominasi dengan bahasa-bahasa verbal, dimana siswa hanya menjadi penerima dan melaksanakan apa yang diinstruksikan oleh guru. Biasanya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bantuan media cetak Lembar Kerja Siswa (LKS) yang harus dimiliki oleh tiap-tiap siswa dengan cara membeli dari sekolah. Dalam pembelajaran siswa lebih sering diberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal yang ada dalam LKS tersebut tanpa ada penjelasan materi sebelumnya. Untuk menguji kemampuan siswa pada akhir pembelajaran, siswa diberikan soal-soal untuk diselesaikan sebagai ulangan harian. Guru pada umumnya memilih beberapa soal secara bervariasi yang dianggap secara proporsional telah mewakili inti materi pelajaran yang telah disampaikan. Namun siswa sering merasa kesulitan untuk menyelesaikan soal yang diberikan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal itu dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1. Nilai Raport Semester I Kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo Tahun 2012/2013

Mata Pelajaran	Kelas IVA
Pendidikan Kewarganegaraan	67,87
Bahasa Indonesia	85,58
Matematika	63,70
IPA	81,12
IPS	73,25

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui nilai rata-rata mata pelajaran PKn adalah sebesar 67,87. Nilai rata-rata tersebut masih termasuk rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Hal ini juga diungkapkan oleh guru kelas IV pada saat wawancara pra penelitian pada tanggal 06 Februari 2013 yang mengatakan bahwa nilai PKn masih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Rendahnya tingkat pemahaman siswa dapat diantisipasi dengan penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi siswa agar bersemangat dalam memahami materi pelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran konkret yang dapat membantu dalam memahami materi globalisasi adalah media grafis. Arief S. Sadiman dkk. (2009: 28) menyatakan media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media ini jarang sekali digunakan oleh guru, padahal selain sederhana, mudah digunakan dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relatif terjangkau ditinjau dari segi biayanya.

Selain itu, media grafis yang berisikan simbol-simbol visual sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yaitu operasional konkret.

Media grafis merupakan media pembelajaran yang sangat penting karena dengan menggunakan media grafis siswa dapat menghubungkan hal-hal yang saling berkaitan misalnya adanya perubahan dalam pergaulan sehari-hari, kebudayaan-kebudayaan daerah yang *go internasional*, mudahnya akses informasi dan lain-lain. Manfaat media grafis dalam proses pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan. Peserta didik dapat secara langsung memanipulasi media grafis agar dapat menerima dan memahami konsep pendidikan kewarganegaraan dan mengembangkannya untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan konsep pendidikan kewarganegaraan tersebut.

Melihat manfaat media grafis dalam pembelajaran dan melihat kenyataan bahwa penggunaan media ini belum atau kurang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar maka perlu kiranya diadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut tentang penggunaan media grafis di bidang PKn terutama dalam pokok bahasan globalisasi. Melalui pembelajaran PKn ini, implementasi media grafis dalam pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membantu siswa dalam memahami materi-materi PKn dan pada akhirnya siswa dapat meraih prestasi belajar secara maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Materi pendidikan kewarganegaraan terlalu banyak sehingga waktu yang disediakan kurang mencukupi untuk menginternalisasikan nilai-nilai kepada diri siswa.
2. Proses pembelajaran berlangsung berpusat pada guru (*teacher centered*)
3. Pendidikan kewarganegaraan yang berupa konsep abstrak kurang bisa di pahami oleh siswa.
4. Prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan masih rendah.
5. Penggunaan media grafis dalam kegiatan belajar mengajar belum efektif.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan pada penggunaan media grafis pada pembelajaran PKn di kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan media grafis pada pembelajaran PKn di kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media grafis pada pembelajaran PKn di kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan melalui penggunaan media grafis.
- b. Menumbuhkan minat belajar pendidikan kewarganegaraan melalui penggunaan media grafis.

2. Bagi guru

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan melalui penggunaan media grafis.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan melalui penggunaan media grafis.

4. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang peningkatan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan sebagai pengaruh dari penggunaan media grafis untuk dapat ditularkan kepada guru Sekolah Dasar atau mahasiswa PGSD serta memperoleh pengalaman empiris tentang pengajaran pendidikan kewarganegaraan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. russell 2011: 7). Sedangkan Rudi Susilana dan Cepi Riyana dalam Sri Narwanti (2011: 37) menyatakan media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Terdapat beberapa batasan tentang pengertian media, sebagaimana di kutip Arief S. Sadiman dkk (2009: 6) sebagai berikut:

- a. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.
- b. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
- c. Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar .
- d. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Associaton /NEA*) mengartikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta

perhatian siswa untuk belajar. Dengan meningkatnya perhatian dan minat siswa untuk belajar tentunya akan berpengaruh terhadap nilai akhir pembelajaran atau prestasi belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran.

Teori Kerucut Pengalaman menyatakan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya di sampaikan melalui kata verbal (Dina Indriana 2011: 47). Akibatnya siswa, siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Karena itulah, siswa atau anak didik harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang di ajarkan. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus manfaat media pembelajaran di jabarkan oleh Ardiani Mustikasari dalam Sri Narwanti (2011: 38) sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Moh. Murtadho (2009: 7.12) menyatakan terdapat dua fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai sumber belajar. Sedangkan Arief S. Sadiman dkk. (2009: 17) menjelaskan media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari pendapat-pendapat yang telah diuraikan di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk mempermudah dan memperlancar dalam proses belajar mengajar, materi dapat tersampaikan secara maksimal, dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien dan pada akhirnya akan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif harus diawali dengan adanya perencanaan yang baik. Demikian halnya dengan penggunaan media pembelajaran juga harus direncanakan dengan baik. Guru dalam memilih media hendaknya didasarkan pada karakteristik siswanya. Dalam hubungan ini Dick dan Carey sebagaimana di

kutip Arief S. Sadiman, dkk. (2006: 86) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajar, terdapat empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama, ketersediaan sumber setempat. Kedua, kesediaan dana, tenaga dan fasilitas untuk membeli atau memproduksi media. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Keempat, efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

Azhar Arsyad (2002: 73-74) menyatakan terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, antara lain:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang dipilih sebaiknya mudah digunakan di manapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Jadi, dapat disimpulkan dalam memilih media pembelajaran guru harus memperhatikan pada tujuan yang ingin dicapai, ketepatan untuk mendukung isi

pelajaran, kepraktisan, keterampilan guru dalam mengoperasikan, ketersediaan sumber setempat, dan mutu teknis. Penggunaan media grafis dalam pembelajaran dapat di desain sebagai suatu permainan. Media grafis yang merupakan media visual dua dimensi ini efektif untuk di gunakan dalam pembelajaran karena sesuai dengan tahap perkembangan anak yang masih menyukai hal-hal konkret. Selain itu media grafis ini beragam macamnya sehingga dapat dikombinasikan agar menjadi menarik dan membantu dalam meningkatkan pemahaman materi. Media grafis ini mudah di gunakan, mudah di buat dengan biaya yang tidak banyak dan dalam penerapannya tidak memerlukan banyak aturan sehingga mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Media Grafis

1. Pengertian Media Grafis

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 68) mendefinisikan media grafis sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan menurut Ahmad Rohani (1997: 20) media grafis adalah semua media yang mengandung grafis.

Dina Indriana (2011: 64) media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian (Senad dalam Suharjo 2006: 111).

Dari beberapa pendapat di atas dapat di pahami bahwa media grafis adalah semua media visual yang menyajikan fakta, gagasan atau kejadian melalui kombinasi pengungkapan kata, kalimat, angka, gambar, ataupun simbol-simbol visual yang lain. Media grafis ini mengutamakan indra penglihatan dengan menuangkan pesan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang harus di pahami.

2. Jenis-Jenis Media Grafis

Nana Sudjana dan Ahad Rivai (2005: 27) menyatakan jenis media grafis terdiri atas bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan komik. Terdapat beberapa jenis media grafis di antaranya adalah gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik (*graphs*), kartun, poster, peta dan globe, papan flanel/*flannel board* dan papan buletin (*bulletin board*) (Arief S. Sadiman dkk 2009: 29). Adapun secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Gambar/foto

Dina Indriana (2011: 64-65) menyatakan gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya. Diantara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat di mengerti dan dinikmati di mana-mana (Arief S. Sadiman dkk 2009: 29). Jadi, gambar dapat diartikan sebagai media visual yang dihasilkan melalui proses fotografi yang dapat di mengerti dan dinikmati di mana-mana.

b. Sketsa

Suharjo (2006:112) menyatakan sketsa sebagai gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari bentuk objek tanpa detail. Pendapat tersebut sejalan dengan Arief S. Sadiman dkk (2009: 33) yang mengartikan sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Jadi, dapat disimpulkan sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang tidak melukiskan bagian-bagian pokoknya secara detail.

c. Diagram

Arief S. Sadiman dkk (2009: 33) menyatakan diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ. Diagram adalah suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai 2005: 33). Dari pendapat diatas dapat dipahami diagram adalah gambaran sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar dan dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik.

d. Bagan/*charts*

Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. russell (2011: 327) mengungkapkan bagan/*charts* merupakan representasi visual dari hubungan

yang abstrak seperti kronologi, kuantitas, dan hierarki. Suharjo (2006:112) menyatakan bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya di sampaikan secara tertulis atau lisan.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 27) mendefinisikan bagan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsi utama bagan adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi. Dari pendapat-pendapat diatas peneliti sepakat dengan pendapat yang menyatakan bagan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan.

e. Grafik (*graphs*)

Arief S. Sadiman dkk (2009: 40) mendefinisikan grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Grafik menyediakan representasi visual dari data angka-angka. Mereka menggambarkan hubungan di antara unit-unit data dan kecenderungan dalam data (Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. russell, 2011: 329). Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar yang merupakan representasi visual dari data angka-angka.

Grafik berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang

saling berhubungan secara singkat dan jelas. Grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.

f. Kartun

Arief S. Sadiman dkk (2009: 45) menyatakan kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Sedangkan Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. russell (2011: 331) mendefinisikan kartun adalah coretan garis yang merupakan karikatur kasar dari orang-orang, hewan atau kejadian fiksi atau nyata. Jadi, dapat disimpulkan kartun adalah suatu gambar interpretatif yang merupakan karikatur kasar dari orang-orang, hewan atau kejadian fiksi atau nyata.

g. Poster

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 51) mendefinisikan poster sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya. Poster menggabungkan kombinasi visual dari gambar, garis, warna dan kata. Mereka dimaksudkan untuk menarik dan mempertahankan perhatian pemirsa cukup lama untuk mengkomunikasikan pesan singkat, biasanya yang bersifat persuasif (Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. russell 2011: 329). Pendapat senada di ungkapkan oleh Suharjo (2006: 113) poster merupakan media grafis perpaduan antara gambar dengan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan,

peringatan, dan ide-ide lain. Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik suatu benang merah, poster adalah media grafis yang memadukan antara gambar dengan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, dan ide-ide lain guna menarik dan mempertahankan perhatian pemirsa supaya cukup lama tertanam dalam ingatannya.

h. Peta dan globe

Suharjo (2006: 113) mengartikan peta adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis dan simbol visual lainnya sehingga dapat menggambarkan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat, dan keadaan dalam bentuk perbandingan dengan menggunakan skala tertentu. Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Peta adalah penyajian visual dari muka bumi atau model (Sudarwan Danim, 2010: 21). Peta dan globe berbeda secara gradual, akan tetapi saling melengkapi. Jadi, peta dan globe adalah penyajian visual permukaan bumi, peta berbentuk datar sedangkan globe menyerupai bola bumi.

3. Pemanfaatan Media Grafis dalam Pembelajaran PKn

Fathurrohman dan Wuri Wuryandani (2011: 50-53) dalam bukunya yang berjudul *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar* menjelaskan media yang bisa digunakan dalam pembelajaran PKn antara lain:

a. Gambar

Gambar atau foto adalah media yang paling banyak di gunakan. Dalam pembelajaran PKn gambar banyak digunakan untuk memberikan gambaran konkret kepada peserta didik tentang konsep materi yang diajarkan guru.

Dalam membuat gambar yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, guru harus memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Bersifat konkret, nyata yaitu menjelaskan materi yang hendak di ajarkan oleh guru.
- 2) Gambar merupakan miniatur dari objek yang nyata, yaitu bahwa gambar dapat mewakili objek nyata yang tidak dapat di kunjungi siswa.
- 3) Gambar yang ditampilkan guru hendaknya jelas dan menunjukkan konsep materi yang hendak di ajarkan

b. Bagan/*chart*

Bagan/*chart* merupakan media visual yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran PKn. Fungsi utamanya adalah mempermudah siswa dalam menerima penjelasan dari guru, dibandingkan jika siswa hanya membaca penjelasan secara tertulis.

c. Kartun

Kartun dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PKn di sekolah dasar. Kartun merupakan media pembelajaran yang berupa simbol-simbol gambar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Simbol-simbol yang digunakan untuk media pembelajaran di sekolah dasar hendaknya berupa gambar lucu yang mampu menarik perhatian siswa.

d. Peta/globe

Peta dan globe pada dasarnya berfungsi untuk menyajikan data lokasi. Peta dan globe dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar, misalnya untuk mengkonkretkan hal-hal yang abstrak berkaitan dengan keadaan kesatuan politik Negara Republik Indonesia.

Dalam penelitian ini media yang di pilih untuk di gunakan adalah gambar dan kartun yang berfungsi untuk mengkonkretkan konsep abstrak tentang globalisasi. Gambar digunakan dengan pertimbangan bahwa dengan bantuan gambar siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep dan dampak globalisasi, serta lebih mudah dalam mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah di tampilkan dalam misi kebudayaan internasional. Agar lebih menarik dan untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep tersebut di gunakan juga gambar kartun sebagai pendukung.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Suharjo (2006: 111-112) menyatakan kelebihan dan kekurangan media grafis adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Grafis

- 1) Lebih ekonomis karena biayanya relatif murah, dapat dipakai berkali-kali.
- 2) Bahan dan alat produksinya mudah di peroleh.
- 3) Dapat menyampaikan data atau rangkuman.
- 4) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 5) Penggunaannya tanpa menggunakan peralatan khusus dan mudah penempatannya.
- 6) Jelas dan hanya sedikit memerlukan informasi tambahan.
- 7) Dapat membandingkan suatu perubahan.
- 8) Dapat difariasikan antara media grafis yang satu dengan yang lainnya.
- 9) Bentuk medianya sederhana sehingga mudah pembuatannya.

- b. Kekurangan Media Grafis
 - 1) Tidak dapat menjangkau kelompok penerima pesan yang besar.
 - 2) Hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja.
 - 3) Tidak menampilkan unsur “*audio dan motion*”.

Dina Indriana (2011: 63) menjelaskan kelebihan media grafis adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan; dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa; dan proses pembuatannya yang lebih cepat dan berbiaya murah. Adapun kekurangan dari media grafis adalah membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih rumit; dan penyajian pesannya berupa unsur visual saja.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan kelebihan media grafis antara lain mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat divariasikan antara media grafis yang satu dengan yang lainnya sehingga menjadi menarik, sederhana dan ekonomis. Sedangkan kekurangannya adalah tidak dapat menjangkau kelompok penerima pesan yang besar, menekankan persepsi indra penglihatan saja, dan membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya.

C. Mata Pelajaran PKn SD

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu bidang ilmu yang harus di pelajari di sekolah dasar. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1, pendidikan kewarganegaraan di maksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia

yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dalam pandangan Zamroni (Moh. Murtadho 2009: 1.8) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Somantri (A. Ubaidilah, 2006: 8) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan (*civic education*) itu di tandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (a) merupakan kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah, (b) meliputi berbagai kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis, (c) termasuk juga menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara (Moh. Murtadho 2009: 1.8).

Suharno dkk. (2006: 11) menjelaskan tugas Pkn dengan paradigma barunya yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*) dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang harus di tempuh di sekolah yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada masyarakat serta untuk menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik. Di sekolah dasar, PKn lebih menitikberatkan pada

penghayatan dan pembiasaan diri berperan sebagai warga negara yang demokratis dalam konteks Indonesia.

2. Tujuan Pembelajaran PKn

Secara klasik sering di kemukakan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang baik/*a good citizen* (Sunarso dkk. 2006: 10). Berdasarkan Permendiknas No. 22/2006 tentang Standar Isi Kurikulum Nasional, tujuan pembelajaran PKn agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Moh. Murtadho 2009: 1.8- 1.9).

Menurut Mulyasa (Moh. Murtadho 2009: 1.9) tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa dan siswi:

- a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
- c. Dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Dengan demikian tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mencetak warga negara yang baik yang tahu, mau, dan sadar untuk melakukan

hak dan kewajibannya, sehingga di harapkan kelak dapat menjadi bangsa yang cerdas dan terampil dalam mengikuti kemajuan teknologi modern dalam berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia.

3. Materi PKn Kelas IV Pokok Bahasan Globalisai

a. Pengertian Globalisasi

Istilah "globalisasi" berasal dari kata *globe* (peta dunia yang berbentuk bola). Dari kata *globe* selanjutnya lahir istilah *global* (yang artinya meliputi seluruh dunia). Dari kata *global* lahirlah istilah *globalisasi*, yang bermakna sebuah proses mendunia. Globalisasi adalah suatu proses dibentuknya suatu tatanan, aturan, dan sistem yang berlaku bagi bangsa-bangsa di seluruh dunia (Sunarso, dkk: 2006: 221). Jadi, globalisasi dapat diartikan suatu proses mendunia atau menuju satu dunia.

Proses globalisasi akan menghapus identitas dan jati diri. Kebudayaan lokal atau daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau kekuatan budaya global. Misalnya saja tradisi gotong royong yang biasa dilakukan masyarakat di desa, sekarang ini mulai sedikit orang yang mau melakukan. Masyarakat mulai bersifat individualisme yaitu mementingkan diri sendiri. Anggapan itu tidak sepenuhnya benar. Kemajuan teknologi komunikasi memang telah membuat batas dan jarak menjadi hilang dan tidak berguna (Ressi Kartika Dewi, dkk., 2008: 44).

Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia.

- 1) Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.

- 2) Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
- 3) Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
- 4) Peningkatan interaksi kultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal-hal tentang beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan (Ressi Kartika Dewi, dkk., 2008: 44-45).

b. Dampak Globalisasi

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Berikut dampak positif dari adanya globalisasi.

- 1) Kemajuan di bidang komunikasi dan transportasi.
- 2) Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
- 3) Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
- 4) Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik.
- 5) Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.
- 6) mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas (Ressi Kartika Dewi, dkk., 2008: 45).

Prayoga Bestari (2008: 81) menyatakan masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia.

Untuk itu, diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi. Dampak negatif dari adanya globalisasi antara lain:

- 1) Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- 2) Orang menjadi sangat individualis. Individualis artinya mementingkan diri sendiri.
- 3) Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa, misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang meniru gaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakai anting-anting bagi laki-laki dan lain-lain.
- 4) Budaya konsumtif. Konsumtif berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat. Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.
- 5) Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas. Misalnya *playstation*. Dengan adanya *playstation*, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat.
- 6) Budaya permisif. Permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: menipu dengan informasi lewat HP. Seperti “*Selamat anda mendapat sebuah mobil Sedan. Untuk pencairan silakan transfer uang sebanyak 25 juta ke nomer rekening 09995678 di bank Plecit atas nama Koplo.*”

- 7) Menurunnya ikatan rohani. Pada era globalisasi orang banyak yang meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk. Orang juga banyak meninggalkan ajaran agama. Mereka hanya mementingkan duniawi saja (Sarjan 2008: 96-97).

c. Contoh Pengaruh Globalisasi

Tanpa disadari budaya asing yang masuk ke Indonesia telah memengaruhi perilaku masyarakat Indonesia. Sarjan (2008: 96) perubahan sosial akibat globalisasi dapat kita saksikan saat ini meliputi beberapa jenis.

- 1) Makanan. Ditandai dengan berbagai jenis makanan instan. Instan artinya cepat saji. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama. Masyarakat dapat menikmati tanpa harus susah payah membuat dan memasaknya. Makanan cepat saji biasa disebut *fast food*. Tapi bahayanya adalah zat kimia yang ada di dalamnya, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa.
- 2) Pakaian. Masyarakat di negara berkembang biasanya suka meniru perkembangan model dari negara maju, sehingga mendorong industri pakaian berkembang pesat. Pakaian digunakan sebagai trend dengan modelnya bermacam-macam.
- 3) Perilaku. Berupa pudarnya budaya gotong royong. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannya sendiri-sendiri.
- 4) Gaya hidup. Gencarnya iklan memengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang mutakhir. Orang berlomba-lomba memiliki barang

baru guna meningkatkan gengsi. Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.

- 5) *Komunikasi*. Komunikasi adalah suatu hubungan seseorang dengan orang lain. Sekarang ini di era globalisasi jika akan berkomunikasi baik satu arah maupun dua arah dengan orang lain yang berbeda wilayah sangat mudah, cepat, dan murah. Sarana yang digunakan misalnya telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile. Dengan adanya alat komunikasi yang canggih kita dapat melakukan hubungan dengan siapa saja di dunia ini (Ressi Kartika Dewi, dkk., 2008: 47).

d. Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional

Prayoga Bestari (2008: 88) ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut.

- 1) Tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia.
- 2) Musik Gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.
- 3) Musik Angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.

- 4) Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia.
- 5) Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata.

Sarjan (2008: 99) contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

- 1) Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.
- 2) Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.
- 3) Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.
- 4) Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain.

Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:

- 1) Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
- 2) Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
- 3) Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

D. Prestasi Belajar

1. Hakekat Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya yaitu “prestasi” dan “belajar”. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 895) mengartikan prestasi adalah hasil yang telah di capai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dsb. Slameto (2003: 2) mengartikan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Prestasi belajar merupakan ungkapan untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 895) mengartikan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang di berikan oleh guru.

Prestasi belajar merupakan hasil yang di peroleh siswa selama melakukan kegiatan belajar dalam pembelajaran (Marjuki dalam Desi Dwi Ratnaputri 2012: 34). Jadi, dapat di simpulkan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang di peroleh oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar yang lazimnya di tunjukkan dengan nilai yang di berikan oleh guru yang berdampak pada suatu perubahan tingkah laku.

Setiap kegiatan belajar mengajar akan mempengaruhi perubahan tingkah laku. Berdasarkan tujuan pendidikannya, suatu perubahan tingkah laku yang

merupakan hasil belajar dapat berupa domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotor yang lebih di kenal dengan taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom menjelaskan tiga ranah kemampuan yang harus di capai oleh siswa, yaitu:

- a. Ranah Kognitif (*cognitive domain*), yang meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).
- b. Ranah Afektif (*affective domain*), meliputi: penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian/penentuan sikap (*valuing*), organisasi (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*).
- c. Ranah Psikomotor (*psychomotoric domain*), yang meliputi: persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided respons*), gerakan yang terbiasa (*mechanical respons*), gerakan yang kompleks (*complex respons*), penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), dan kreativitas (*creativity*) (Sri Esti Wuryani Djiwandono 2002: 210).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan untuk mengetahui prestasi belajar dengan menilai ranah kognitif pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SD dengan standar kompetensi menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya pada kompetensi dasar memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dan mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah di tampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa perlu di lakukan penilaian. Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses yang berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna. Informasi itu dapat berupa nilai angka yang di akumulatiskan. Dengan demikian dapat terlihat prestasi belajar siswa dari kegiatan penilaian tersebut.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Sebagaimana di jelaskan oleh Slameto (2003: 54-72) faktor yang dapat mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Pertama, faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya, karena proses belajar akan terganggu jika kesehatannya terganggu. Sedangkan Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

Faktor psikologis mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun begitu siswa yang

mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi adalah salah satu faktor diantara faktor yang lain.

Kedua, faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Sedangkan faktor masyarakat yang dapat mempengaruhi belajar dapat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Abdul Hadis (2006: 77) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang sangat menentukan terhadap proses dan hasil interaksi belajar mengajar yaitu, faktor guru sebagai subjek pembelajaran dan faktor siswa sebagai objek pembelajaran. Tanpa ada faktor guru dan peserta didik dengan berbagai potensi kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki, tidak mungkin proses interaksi belajar mengajar di kelas atau di tempat lain dapat berlangsung dengan baik. Namun, pengaruh dari faktor lain tidak boleh diabaikan, misalnya faktor media dan instrumen pembelajaran, fasilitas belajar, infrastruktur sekolah, fasilitas

laboratorium, manajemen sekolah, sistem pembelajaran dan evaluasi, kurikulum, metode, dan strategi pembelajaran dan sebagainya.

Kesemua faktor di luar guru dan peserta didik memiliki kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas dan hasil interaksi belajar mengajar di kelas dan tempat belajar lainnya. Faktor media pembelajaran misalnya, berkontribusi dalam membantu guru untuk memvisualisasi dan mendemonstrasikan bahan atau materi pelajaran kepada peserta didik. Bahan pelajaran akan lebih mudah di ketahui, dipahami dan dikuasai jika selain aspek auditif (pendengaran) peserta didik dilibatkan, aspek visual (penglihatan) peserta juga perlu dilibatkan karena hampir semua objek di dunia ini dapat di ketahui oleh individu berkat bantuan alat visual atau mata sebagai alat penglihatan utama bagi manusia untuk menangkap pesan dan kesan terhadap objek atau materi pelajaran yang di pelajari.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Dan termasuk dalam faktor ekstern adalah faktor guru dan peserta didik. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar tentunya juga berpengaruh terhadap prestasi belajar karena keberhasilan dalam proses belajar dapat di tinjau dari hasil prestasi belajar yang di capai.

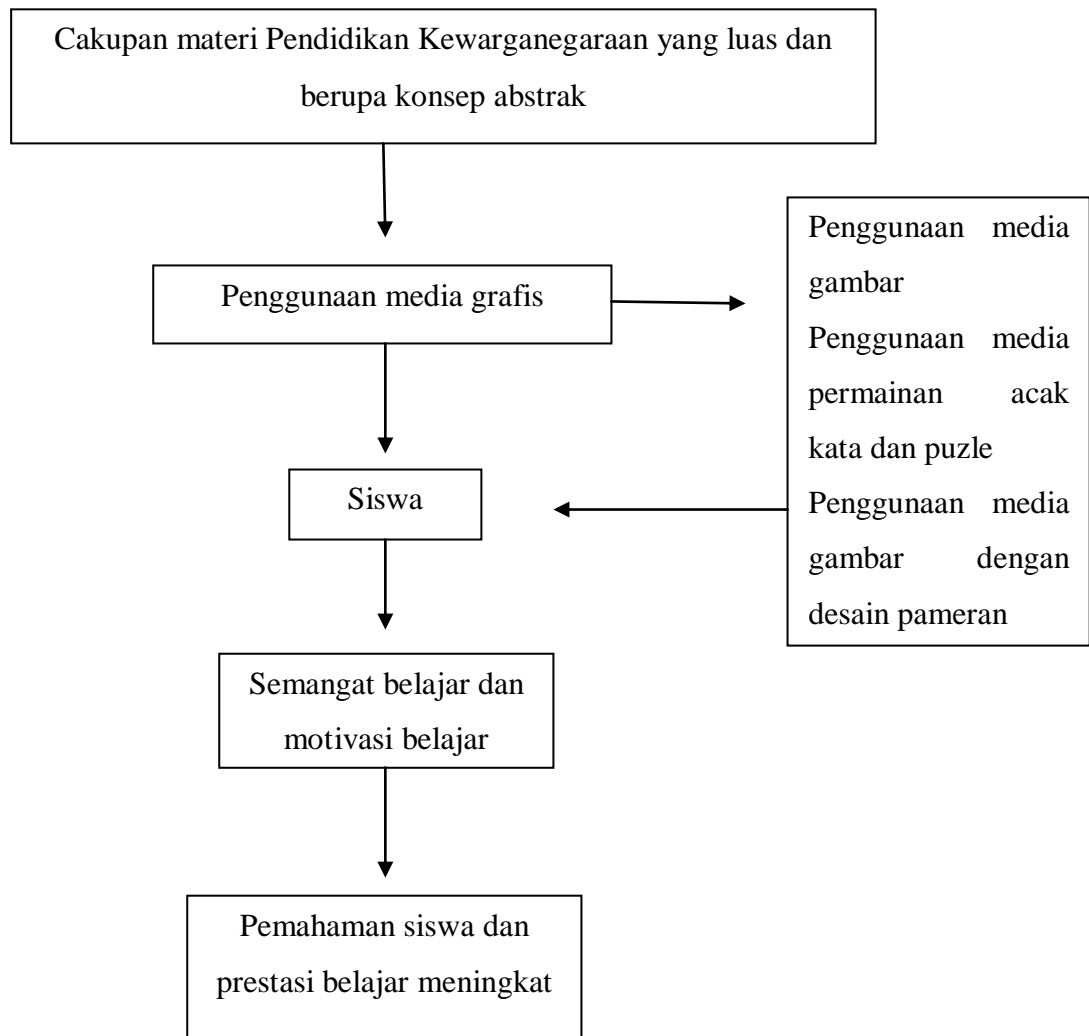
E. KERANGKA PIKIR

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki cakupan materi sangat luas dan bersifat abstrak. Materi yang bersifat abstrak tidak mudah untuk dipahami oleh siswa. salah satu upaya untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak adalah

dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya dirancang sedemikian rupa agar terjalin komunikasi yang menarik sehingga siswa terdorong untuk memahami materi pelajaran secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran menjadi suatu keniscayaan dalam pembelajaran PKn, akan tetapi pada kenyataannya media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru SD dengan berbagai alasan seperti waktu, biaya, dan tenaga.

Penggunaan media grafis dalam pembelajran PKn mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep yang abstrak. Media grafis dapat memberikan gambaran konkret tentang konsep-konsep PKn. Melalui media grafis siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep abstrak tentang globalisasi dan budaya Indonesia, sebagai contoh dengan menggunakan gambar-gambar yang relevan siswa akan lebih mudah dalam memahami berbagai macam budaya indonesia yang ditampilkan dalam misi internasional. Media grafis dapat memvisualisasikan hal-hal yang abstrak dan tidak mungkin bisa untuk di datangkan ke kelas. Media grafis yang dapat digunakan diantaranya adalah gambar/foto, permainan acak kata, puzzle, serta media gambar dengan di sajikan dalam pameran. Adanya komunikasi yang baik di dukung dengan media pembelajaran yang menarik akan memicu pemahaman siswa dan akan berdampak pada peningkatan prestasi belajarnya.

Dari uraian di atas dapat digambarkan kerangka pikir penelitian seperti berikut.



Gambar 1.
Kerangka berpikir penggunaan media grafis pada pembelajaran PKn

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rencana yang terstruktur untuk melakukan sebuah penyelidikan yang di susun sedemikian rupa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan. Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya (Ulber Silalahi, 2010: 180). Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif.

Arief Furchan (2007: 447) menyatakan bahwa penelitian deskriptif dirancang untuk memperoleh informasi tentang status gejala saat penelitian dilakukan. Penelitian deskriptif merupakan salah satu bentuk penelitian kuantitatif, tetapi dapat juga di tujukan untuk mengadakan kajian yang bersifat kualitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif maupun kualitatif mempunyai kesamaan yaitu keduanya bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena apa adanya. Perbedaannya adalah dalam sifat kajian, penelitian kuantitatif deskripsi atau gambarannya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi, sedang dalam penelitian kualitatif lebih memperhatikan karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Penggambaran kondisi bisa individual atau kelompok dan menggunakan angka-angka (Nana Syaodih Sukmadinata 2010: 72-73). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif karena gambarannya menggunakan ukuran, jumlah dan penentuan kategori.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2011: 90) mendefinisikan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Punaji Setyosari (2010: 168) menyatakan populasi merujuk pada keseluruhan kelompok dari mana sampel-sampel diambil. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2011: 91)

Terdapat dua jenis penelitian berdasarkan pada banyaknya subjek yang dipelajari yaitu penelitian populasi dan penelitian sampel. Penelitian populasi adalah penelitian yang mempelajari seluruh anggota kelompok sasaran, sedangkan penelitian sampel mempelajari hanya sebagian dari dan yang mewakili anggota kelompok sasaran atau populasi (Ulber Silalahi, 2010: 36). Penelitian populasi dilakukan apabila subjek yang akan diteliti jumlahnya terbatas (Punaji Setyosari, 2010: 168).

Meneliti populasi berarti memperoleh data dari semua elemen populasi. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena menggunakan seluruh anggota kelompok sasaran yang jumlahnya terbatas. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo yang berjumlah 25 orang.

C. Variabel Penelitian

Kata “variabel” berasal dari bahasa Inggris *variable* dengan arti “ubahan”, “faktor tetap”, atau “gejala yang dapat diubah-ubah”(Anas Sudijono, 2006: 36).

Sutrisno Hadi mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi (Suharsimi Arikunto, 2010: 159). Penelitian deskriptif hanya melibatkan variabel mandiri dan tidak mengungkapkan hubungan antar variabel. Penelitian ini hanya mendeskripsikan variabel penggunaan media grafis pada pembelajaran PKn di kelas IVA SD Negeri.

D. Definisi operasional Variabel

Untuk memberikan batasan yang jelas pada penelitian ini, berikut dijelaskan definisi operasional variabel, yaitu:

1. Prestasi Belajar PKn Kelas IVA

Prestasi Belajar PKn kelas IVA dapat di artikan sebagai penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang di peroleh siswa kelas IVA selama mengikuti kegiatan pembelajaran PKn. Prestasi belajar yang di maksudkan dalam penelitian ini lebih di fokuskan pada aspek kognitif. Prestasi belajar dapat di amati dari skor atau nilai yang di peroleh siswa setelah menyelesaikan tes, dalam hal ini tes di lakukan di awal dan di akhir pembelajaran yakni dalam bentuk tes objektif pilihan ganda.

2. Media Grafis

Media grafis adalah semua media visual yang menyajikan fakta, gagasan atau kejadian melalui kombinasi pengungkapan kata, kalimat, angka, gambar, ataupun simbol-simbol visual yang lain. Media grafis yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah media gambar, acak kata, dan klipang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2006: 150) menyatakan secara garis besar terdapat dua jenis metode atau instrumen pengumpulan data yaitu tes dan non-tes. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Bila di lihat dari segi teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiono, 2011: 187).

Adapun penelitian ini pengumpulan datanya di lakukan dengan tes, observasi dan dokumentasi.

1. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang di gunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang di miliki oleh individu atau kelompok. Terdapat beberapa jenis atau golongan tes yaitu: berdasarkan fungsinya, terdapat tes seleksi, tes, awal, tes akhir, tes diagnostik, tes formatif dan tes sumatif; berdasarkan aspek psikis yang ingin di ungkap meliputi tes intelegensi, tes kemampuan, tes sikap, tes kepribadian dan tes hasil belajar (Anas Sudijono 2006: 68).

Teknis tes yang di gunakan untuk mengambil data penelitian adalah teknik tes objektif pilihan ganda. Tes diberikan di awal dan di akhir pembelajaran untuk mengetahui prestasi belajar siswa. tes daiawal pelajaran disebut *pre-test* dan tes di akhir pembelajaran disebut *post-test*.

2. Observasi (pengamatan)

Terdapat dua jenis observasi yang dapat dilakukan dalam penelitian, yaitu observasi non-sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan, dan observasi sistematis yaitu yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis karena dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi sebagai panduan dalam melakukan pengamatan selama berlangsungnya proses pembelajaran. Hal-hal yang diamati meliputi pelaksanaan pembelajaran, perhatian siswa, keaktifan siswa aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan penggunaan media serta kualitas media yang digunakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Suharsimi Arikunto 2006: 158). Sumber dokumen dibedakan menjadi dua, yaitu: dokumentasi resmi dan dokumentasi tidak resmi. Dokumentasi resmi yang digunakan dalam penelitian ini adalah data-data SD Negeri Gedongkiwo yang akan digunakan untuk deskripsi lokasi penelitian. Sedangkan, dokumentasi tidak resmi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto selama proses belajar mengajar berlangsung yang akan digunakan untuk mendukung data hasil penelitian.

F. Instrumen penelitian

Sugiono (2011: 148) mengartikan instrumen penelitian adalah suatu alat yang di gunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang di alami. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes di lakukan untuk mengetahui daftar hasil belajar yang di capai siswa di awal dan di akhir pembelajaran PKn dengan media grafis. Tes yang di gunakan adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Penyusunan tes diawali dengan membuat kisi-kisi soal yang di sesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikator yang telah di rumuskan. Dari indikator-indikator tersebut di kembangkan menjadi soal-soal.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Item Soal	Jml Item
Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.	Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	Menjelaskan pengertian globalisasi.	1, 3, 13, 15, 16, 17	6
		Menjelaskan pengaruh positif dan pengaruh negatif dari globalisasi.	2, 4, 7, 11, 12	5
		Memberikan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya.	6, 9, 10, 14	4
		Menampilkan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungannya.	5, 8, 21, 25	4
	Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	Menyebutkan ragam kekayaan budaya Indonesia	23	1
		Menjelaskan cara menyikapi perkembangan kebudayaan Indonesia	18, 20, 22	3
		Mendesripsikan ragam budaya Indonesia yang ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	24	1
		Menjelaskan misi kebudayaan internasional.	19	1
Jumlah soal				25

Instrumen tes yang telah disusun kemudian di konsultasikan dengan ahli, dalam penelitian ini di konsultasikan kepada bapak Faturrohman, M. Pd. Selanjutnya, untuk mengetahui kevalidan dan reliabilitas tes hasil belajar yang telah di susun, tes tersebut di uji cobakan. Uji coba instrumen di lakukan di sekolah setara yang tidak di jadikan subjek penelitian. Dalam hal ini, sekolah yang di gunakan untuk uji coba instrumen adalah SD Negeri Suryodiningratan I. Dari

hasil uji coba tersebut kemudian di analisis dan di pilih butir soal yang terbukti valid untuk selanjutnya di gunakan dalam penelitian.

2. Pedoman observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung di lakukan pengamatan dan pencatatan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media grafis. Observasi di lakukan dengan menggunakan pedoman pengamatan sebagai panduan. Hasil dari observasi kemudian di analisis untuk mengetahui proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media grafis.

Tabel 3. Kisi-Kisi Butir Observasi

Variabel	Jenis instrumen	Aspek		Butir Item	Total
Media grafis	Observasi	1. Daya tarik	a. Minat	1, 2, 9	3
			b. tingkat kesenangan	6	1
		2. Cara penggunaan	a. Cara penggunaan	3	1
			b. Tingkat kesulitan	7	1
		3. Kefektifan	a. Kesesuaian dengan materi	5, 8	2
			b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	4	1
		4. Kualitas Teknis	a. Pemilihan warna	10	1
			b. Kejelasan gambar	11	1
			c. Keawetan	12	1
Jumlah item					12

3. Dokumentasi

Studi dokumentasi di lakukan untuk mengetahui proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media grafis, foto-foto mengenai aktivitas siswa dan guru

dalam pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mendukung data penelitian dari hasil tes dan observasi.

G. Analisis Butir Soal

1. Validitas Instrumen

Suharsimi Arikunto (2006: 168) menyatakan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono 2011: 168). Uji kevalidan item agar benar-benar sesuai dengan faktor-faktor yang diselidiki, dalam penelitian ini menggunakan rumus *koefisien korelasi product moment* dengan bantuan program *SPSS PASW Statistics 18-Portable*.

Setelah dilakukan analisis validitas, selanjutnya di pilih butir yang valid dan digunakan untuk mengambil data penelitian. Menurut Saifuddin Azwar (1999: 65) sebagai kriteria pemilihan aitem berdasar korelasi aitem total, biasanya di gunakan batasan $r_{iX} \geq 0,30$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya pembedanya di anggap memuaskan. Namun demikian jika jumlah butir yang di inginkan belum terpenuhi dapat diturunkan kriterianya menjadi 0,25.

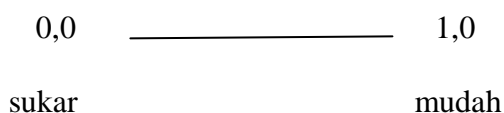
2. Reliabilitas Instrumen

Pengertian reliabilitas menunjuk pada suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen

tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 178). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono 2011: 168). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *SPSS PASW Statistics 18-Portable*. Saifuddin Azwar (1999: 96) menyatakan reliabilitas telah dianggap memuaskan bila koefisiennya mencapai minimal 0,900.

3. Indeks Kesukaran Instrumen

Suharsimi Arikunto (2007: 207) mendefinisikan indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah.



Untuk mencari indeks kesukaran (P) dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

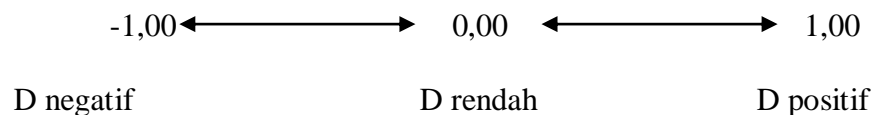
P : indeks kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab dengan betul

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

4. Daya Beda Instrumen

Suharsimi Arikunto (2007: 211) mengartikan daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Besarnya indeks diskriminasi berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Pada indeks diskriminasi di kenal adanya tanda negatif yang di gunakan jika sesuatu soal “terbalik” menunjukkan kualitas *testee*. Yaitu anak pandai di sebut bodoh dan anak bodoh di sebut pandai. Sehingga terdapat tiga titik pada daya pembeda sebagai berikut:



Rumus untuk menentukan indeks deskriminasi adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J : jumlah peserta tes

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaan)

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

H. Teknik analisis data

Teknik analisis dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian yang dilakukan pada populasi jelas akan menggunakan statistik deskriptif dalam analisisnya (Sugiyono, 2011: 199). Penelitian ini termasuk penelitian populasi, sehingga analisisnya menggunakan statistik deskriptif.

Sugiyono (2011: 120) menyatakan

Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data menggunakan tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentase. Dalam statistik deskriptif juga dapat dilakukan mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi. Hanya perlu diketahui bahwa dalam analisis korelasi, regresi atau membandingkan dua rata-rata atau lebih tidak perlu di uji signifikansinya.

Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi

1. Perhitungan modus, median, mean, dan perhitungan presentase. Perhitungan data dilakukan dengan bantuan program *SPSS PASW Statistics 18-Portabl*.
2. Penentuan kategori

Pengkategorian data dengan menggunakan standar 100. Kategori yang digunakan adalah empat kategori sehingga jarak tiap-tiap bagian nilainya 25

(Suharsimi Arikunto 2010 : 192). Kategori yang di gunakan dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Kategori Penilaian

No	Kategori	Interval
1	Baik Sekali	76 – 100
2	Baik	51 – 75
3	Cukup	26 – 50
4	Kurang	$X < 25$

3. Penyajian data melalui tabel dan grafik. Penyajian data menggunakan tabel distribusi frekuensi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gedongkiwo dengan alamat Jl. Bantul Gg. Tawang Sari, Mantri Jeron, Yogyakarta. SD Negeri Gedongkiwo merupakan salah satu SD yang terletak di kecamatan Mantri Jeron, Daerah Istimewa Yogyakarta. Letak sekolah ini cukup strategis karena berada di daerah perkotaan dengan luas 3013 m². Letak sekolah yang tidak berbatasan langsung dengan jalan raya sangat kondusif untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

SD Negeri Gedongkiwo memiliki jumlah siswa sebanyak 328 siswa, yang terdiri dari: kelas IA 28 orang, kelas IB 24 orang, kelas IIA 26 orang, kelas IIB 27 orang, kelas IIIA 28 orang, kelas IIIB 33 orang, kelas IVA 25 orang, kelas IVB 25 orang, kelas VA 31 orang, kelas VB 31 orang, kelas VIA 24 orang, dan kelas VIB 26 orang. Sedangkan jumlah guru dan tenaga administrasi di SD Negeri Gedongkiwo semuanya berjumlah 30 orang.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA semester II SD Negeri Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013 yang terdiri dari 25 siswa. Subjek penelitian terdiri dari satu kelas, yang mengikuti pembelajaran PKn dengan media grafis dan mengerjakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil kemampuan siswa. Semua siswa mengikuti *pre-test* dan *post-test* sehingga tidak ada yang dinyatakan gugur. Dengan demikian jumlah subjeknya tetap berjumlah 25 siswa.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Data Uji Coba Instrumen Tes

Uji coba instrumen tes di lakukan di SD Negeri Suryodiningratan I yang di anggap setara dengan sekolah yang menjadi subyek penelitian. Soal tes yang di uji cobakan sebanyak 40 butir dengan jumlah responden 19 siswa. Data hasil uji coba instrumen tes kemudian di analisis validitas, reliabilitas, daya beda dan indeks kesukarannya.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS PASW Statistics 18-Portable*. Berdasarkan batasan kriteria 0,30 dari 40 butir soal tes yang diuji cobakan, diperoleh 23 butir soal yang valid. Oleh karena aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria 0,30 menjadi 0,25 sehingga jumlah aitem yang valid mencapai 25 butir soal. Hal itu merujuk pendapat Saifuddin Azwar (1999: 65) yaitu apabila aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria 0,30 _menjadi 0,25 misalnya_ sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai. Dengan demikian instrumen tes yang valid adalah 25 butir soal.

Butir soal tes yang telah terbukti valid kemudian di uji reliabilitasnya dengan bantuan proram *SPSS PASW Statistics 18-Portable*. Dari hasil uji reliabilitas di peroleh harga sebesar 0,905. Saifuddin Azwar (1999: 96) menyatakan reliabilitas telah dianggap memuaskan bila koefisiennya mencapai

minimal 0,900. Dengan demikian, harga reliabilitas yang di diperoleh dapat di kategorikan tingkat reliabilitasnya sangat memuaskan.

Indeks kesukaran dan indeks deskriminasi/daya beda butir soal di analisis dengan bantuan program exel. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Dari hasil analisis di ketahui terdapat satu butir yang tergolong mudah dan 39 butir lainnya tergolong sedang. Besarnya indeks diskriminasi berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Dari hasil perhitungan indeks deskriminasi/daya beda diperoleh nilai terendah -0,6 dan nilai tertinggi 0,7, hasil selengkapnya dapat di lihat pada lampiran.

Penentuan butir soal instrumen tes yang di gunakan dalam penelitian di dasarkan pada hasil uji validitas. Butir soal yang di gunakan untuk penelitian adalah butir soal yang telah terbukti valid dan reliabel (lampiran 6 hal 90).

2. Dekripsi Pelaksanaan Penelitian

Penggunaan media grafis dalam pembelajaran PKn dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menganalisis indikator pembelajaran, merencanakan/memilih media grafis yang sesuai dengan indikator, mngemas/merancang penggunaan media grafis dalam pembelajaran, dan terakhir menggunakan media grafis dalam pembelajaran. Adapun pelaksanaan pembelajaran PKn dengan media grafis secara keseluruhan dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Mei 2013. Jam pertama dan kedua yaitu mulai pukul 07.00-08.10 WIB. digunakan untuk mengerjakan *pre-test*. Pembelajaran berlangsung pada jam ketiga dan keempat yaitu mulai dari pukul 08.10 – 09.20 WIB.

1) Kegiatan Awal

Guru memasuki ruang kelas IV A dan memulai pelajaran dengan terlebih dahulu memimpin berdoa bersama dan mempresensi siswa. Lalu guru melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan yaitu pengertian globalisasi. Pertanyaan yang diajukan oleh guru yaitu “anak-anak ada yang punya *Hand Phone*? Sebelum ada HP dahulu alat komunikasi yang di gunakan apa? Anak-anak menjawab sebelum ada HP menggunakan surat, merpati dll. Selanjutnya guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi tentang pengertian globalisasi dan contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungan. Dalam menjelaskan, guru menggunakan media berupa gambar-gambar terkait pengaruh globalisasi dan permainan acak kata. Pembelajaran di lakukan dengan metode permainan, yaitu siswa menebak gambar yang sudah di tentukan oleh guru, jika gambar bisa di tebak siswa kemudian mencari nama gambar tersebut dalam permainan acak kata. Nama gambar yang sudah di tebak apabila tidak bisa ditemukan oleh kelompok penebak dalam acak kata maka dapat di lemparkan pada kelompok lain.

Permainan ini dilakukan dengan membagi siswa menjadi tiga kelompok besar. Setelah permainan selesai siswa di berikan tugas untuk mengerjakan LKS yang sudah di sediakan oleh guru. Selanjutnya membahas hasil diskusi siswa.

Setelah itu, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa, dan menanyakan apakah benar-benar sudah jelas tentang materi tersebut atau belum. Kegiatan inti pada pertemuan pertama sangat memuaskan karena semua siswa jelas mengenai materi yang dijelaskan oleh guru. Hal itu terbukti dari hasil LKS yang dapat dikerjakan dengan baik dan lancar.

3) Kegiatan Penutup

Guru memandu siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dan merefleksinya secara bersama-sama. Sesaat sebelum guru menutup pelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa agar selalu belajar dengan giat. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Mei 2013. Pembelajaran berlangsung pada jam ketiga dan keempat yaitu pukul 08. 10 – 09.20 WIB.

1) Kegiatan Awal

Guru memasuki ruang kelas IVA, mengucapkan salam, dan mempresensi siswa, lalu melakukan apersepsi dengan melakukan pengulangan terhadap materi sebelumnya, yaitu tentang pengertian globalisasi dan contohnya. Pada pertemuan kedua ini guru melanjutkan materi pembelajaran yaitu menjelaskan pengaruh positif dan pengaruh negatif dari globalisasi dan cara menyikapinya.

2) Kegiatan Inti

Pada pertemuan kedua, membahas tentang pengaruh positif dan negatif dari globalisasi serta cara menyikapinya. Pembelajaran dilakukan dengan metode permainan, yaitu menyusun puzzle selanjutnya siswa ditugaskan untuk membuat kliping. Permainan dikerjakan dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. Dalam pembelajaran tidak lepas dari pertanyaan-pertanyaan siswa yang masih kurang jelas kepada guru. Guru memberikan bimbingan secara bergiliran. Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya. Kemudian setelah semua kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan mengumpulkan hasil pekerjaan kelompok, guru menjelaskan kembali tentang bagaimana cara yang benar dalam menyikapi globalisasi, dengan tujuan agar siswa lebih jelas tentang materi tersebut. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai materi yang kurang dipahami.

3) Kegiatan Penutup

Guru memandu siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dan merefleksinya secara bersama-sama. Sesaat sebelum guru menutup pelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa agar selalu belajar dengan giat. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 01 Juni 2013. Pembelajaran berlangsung pada jam ketiga dan keempat yaitu pukul 08.10 – 09.20 WIB.

1) Kegiatan Awal

Guru memasuki ruang kelas IVA, mempresensi siswa dan melakukan apersepsi yaitu bertanya tentang contoh ragam kekayaan budaya Indonesia. Siswa berebut untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru.

2) Kegiatan Inti

Pada pertemuan ketiga ini, membahas tentang ragam kekayaan budaya Indonesia dan cara menyikapi perkembangan kebudayaan Indonesia. Pembelajaran dilakukan dengan metode diskusi dengan teman sebangku untuk mengerjakan LKS yaitu menjodohkan gambar kebudayaan Indonesia dengan nama dan asal daerahnya. Guru melakukan bimbingan keliling bagi siswa yang belum sepenuhnya mengerti tentang perintah guru. Setelah selesai mengerjakan LKS salah satu kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas dan kelompok lain mencocokkan jawaban yang benar.

3) Kegiatan Penutup

Guru memandu siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dan merefleksinya secara bersama-sama. Lalu, guru menutup pelajaran disertai penguatan yang berupa saran agar siswa lebih giat dalam belajar.

d. Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Rabu, 05 Juni 2013. Pembelajaran berlangsung pada jam ketiga dan keempat yaitu pukul 08.10 – 09.20 WIB. setelah pembelajaran berakhir dilanjutkan dengan mengerjakan *post-test*.

1) Kegiatan Awal

Guru memasuki ruang kelas IVA lalu membuka pelajaran dan mempresensi siswa. Setelah itu guru melakukan apersepsi mengenai materi sebelumnya yaitu tentang ragam kebudayaan Indonesia.

2) Kegiatan Inti

Pada pertemuan ini, membahas tentang ragam budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional dan misi kesenian Indonesia di tingkat internasional. Pada pertemuan keempat pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan metode pameran. Yaitu siswa ditugaskan untuk membuat stand pameran dengan gambar-gambar yang sudah disediakan oleh guru. Bahan yang digunakan untuk hiasan stand pameran adalah kertas lipat dan kertas folio warna, siswa diberikan kebebasan dalam mendekor stand masing-masing.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan ini adalah guru kembali menyimpulkan materi pelajaran dan merefleksinya bersama-sama dengan siswa. Guru menutup pelajaran.

3. Data Penelitian

a. Data Hasil Tes

Data tes diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas IVA SDN Gedongkiwo. Tes yang digunakan pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah tes yang sama dalam hal jumlah maupun bentuknya. Hanya saja, soal *post-test* yang digunakan adalah soal *pre-test* yang diubah posisi nomor urutnya. Hal

ini di maksudkan untuk menguji ketelitian siswa dalam mengerjakan soal tes. Pengambilan data tes di maksudkan untuk mengetahui hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDN Gedongkiwo.

Tabel 5. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pre-test				Post-test					
No. Res	Nilai	No. Res	Nilai	No. Res	Nilai	No. Res	Nilai		
1	76	14	84	1	88	14	80		
2	84	15	84	2	88	15	84		
3	92	16	92	3	88	16	84		
4	88	17	88	4	84	17	96		
5	84	18	84	5	84	18	72		
6	84	19	88	6	76	19	100		
7	64	20	84	7	80	20	92		
8	84	21	64	8	76	21	76		
9	92	22	84	9	92	22	84		
10	92	23	80	10	92	23	84		
11	64	24	76	11	72	24	88		
12	92	25	48	12	84	25	84		
13	76			13	72				
Mean	81,12			Mean	84				
Median	84			Median	84				
Modus	84			Modus	84				

b. Hasil Observasi dan Dokumentasi

Selama proses pembelajaran berlangsung di lakukan pengamatan dan pencatatan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi di lakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses berlangsungnya pembelajaran PKn dengan menggunakan media grafis. Hal ini di maksudkan untuk mengetahui keefektifan media grafis dalam pembelajaran PKn.

Pembelajaran berlangsung dengan peneliti berperan sebagai guru dan observer dari pihak luar sekolah. Proses pembelajaran PKn dengan menggunakan

media grafis juga di dokumentasikan dalam bentuk foto. Hal ini di maksudkan untuk mengetahui kondisi siswa dan guru selama proses pembelajarn di laksanakan. Hasil dokumentasi selengkapnya dapat di lihat pada lampiran sedangkan hasil observasi dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Persentase Kesesuaian Media Grafis Pada Pembelajaran PKn

Kategori	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III		Pertemuan IV	
	F	%	F	%	F	%	f	%
Sesuai	9	75	10	83	9	75	12	100
Kurang Sesuai	3	25	2	16	3	25	0	0
Tidak Sesuai	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100	12	100

Dari tabel 7 diatas dapat di ketahui rata-rata kesesuaian media grafis dalam pembelajaran PKn adalah sebesar 83,3 % sehingga termasuk dalam kategori baik sekali. Hal itu menunjukkan bahwa media grafis sesuai dengan minat dan karakteristik siswa serta relevan untuk di gunakan dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan data di atas, dapat di ketahui secara umum kondisi kelas sudah mendukung proses pembelajaran, siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan media grafis. Siswa terbantu dalam memahami materi yang disampaikan guru.

C. Analisis Data Hasil Penelitian

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi perhitungan modus, median, mean, nilai minimum nilai maksimum dan *sum*. Perhitungan data

dilakukan dengan bantuan program *SPSS PASW Statistics 18-Portable*. Berikut hasil perhitungan data statistik deskriptif *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 7. Data Statistik *Pre-Test*

Statistik	Nilai
Mean	81,1200
Median	84,0000
Mode	84,00
Minimum	48,00
Maximum	92,00
Sum	2028,00

Sumber: data primer yang di olah

Berdasarkan statistik deskriptif dengan bantuan komputer program *SPSS PASW Statistics 18-Portable*, dapat di ketahui hasil *pre-test* terendah yang di peroleh adalah 48 (empat puluh delapan), nilai tertinggi 92 (sembilan puluh dua), modus 84 (delapan puluh empat), median 84 (delapan puluh empat), dan mean 81,12 (delapan puluh satu koma dua belas).

Penilaian di kategorikan dengan menggunakan standar 100. Kategori yang di gunakan adalah empat kategori sehingga jarak tiap-tiap bagian nilainya 25 (Suharsimi Arikunto 2010 : 192). Adapun kategori hasil *pre-tets* dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Kategori dan Distribusi Frekuensi *Pre-test*

No	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persen
1	Baik Sekali	76 – 100	21	84
2	Baik	51 – 75	3	12
3	Cukup	26 – 50	1	4
4	Kurang	X < 26	0	0
Jumlah			25	100

Berdasarkan tabel klasifikasi *pre-test* diatas dapat diketahui 4% siswa termasuk kategori cukup, 12% siswa termasuk kategori baik dan 88% siswa termasuk kategori sangat baik.

Tabel 9. Data Statistik *Post-Test*

Statistik	Nilai
Mean	84,0000
Median	84,0000
Mode	84,00
Minimum	72,00
Maximum	100,00
Sum	2100,00

Sumber : data primer yang di olah

Berdasarkan statistik deskriptif dengan bantuan komputer program *SPSS PASW Statistics 18-Portable*, dapat di ketahui hasil *pre-test* nilai terendah yang di peroleh adalah 72 (tujuh puluh dua), nilai tertinggi 100 (seratus), modus 84 (delapan puluh empat), median 84 (delapan puluh empat), dan mean 84 (delapan puluh empat).

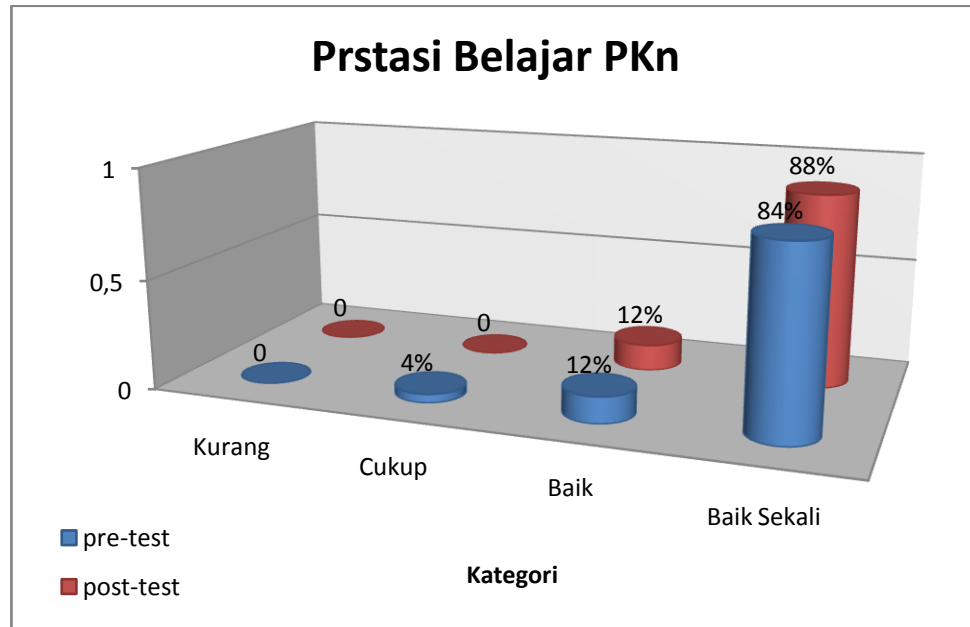
Tabel 10. Tabel Kategori dan Distribusi Frekuensi *Post-test*

No	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persen
1	Baik Sekali	76 – 100	22	88,0
2	Baik	51 – 75	3	12,0
3	Cukup	26 – 50	0	0
4	Kurang	$X < 26$	0	0
Jumlah			25	100

Sumber : data primer yang diolah

Berdasarkan tabel klasifikasi *post-test* diatas dapat diketahui 12% siswa termasuk kategori baik dan 88% siswa termasuk kategori sangat baik. Dari hasil

pre-test dan *post-test* dapat di ketahui adanya peningkatan skor dari mean *pre-test* 81,12 menjadi 84,00 pada *post-test*. Dari hasil pengkategorian di atas secara lebih jelas dapat di sajikan dalam grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Prestasi Belajar PKn pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan tabel klasifikasi *post-test* dan diagram diatas dapat di lihat ada peningkatan pada skor *post-test* dibandingkan dengan skor *pre-test*. Skor yang termasuk kategori sangat baik meningkat dari 84 % menjadi 88 %; untuk kategori baik tetap dari 12 % dan skor dengan kategori cukup menurun dari 4 % menjadi 0 %. Berdasarkan klasifikasi dan persentase tersebut dapat di simpulkan bahwa prestasi belajar PKn kelas IVA berada pada kategori sangat baik.

Dari data hasil observasi dapat di ketahui bahwa nilai rata-rata kesesuaian media grafis dalam pembelajaran PKn adalah sebesar 83,3 % sehingga termasuk dalam kategori baik sekali. Hal itu menunjukkan bahwa media grafis sesuai

dengan minat dan karakteristik siswa serta relevan untuk di gunakan dalam pembelajaran PKn.

D. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Adapun subyek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 25 orang. Semua siswa mengikuti semua kegiatan pembelajaran PKn termasuk *pre-test* dan *post-test* sehingga tidak ada siswa yang di nyatakan gugur.

Sebelum penelitian di lakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen tes di SD Negeri Suryodiningratan I. Uji coba instrumen di laksanakan di kelas IV dengan jumlah siswa yang mengikuti uji coba 19 orang. Hasil uji coba tersebut selanjutnya di analisis validitas, dan reliabilitas dengan bantuan program *SPSS PASW Statistics 18-Portable*. Sedangkan analisis indeks kesukaran dan daya pembeda di lakukan dengan bantuan program excel. Dari hasil analisis di peroleh 25 butir yang valid dan reliabel dari jumlah keseluruhan 40 butir soal.

Penelitian ini telah di laksanakan di SD Negeri Gedongkiwo pada bulan Mei – Juni 2013. *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2013 dan *post-test* pada tanggal 05 Juni 2012. Berdasarkan hasil penelitian di ketahui bahwa penggunaan media grafis dalam pembelajaran PKn dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menganalisis indikator pembelajaran, merencanakan/memilih media grafis yang sesuai dengan indikator, mngemas/merancang penggunaan media grafis dalam pembelajaran, dan terakhir menggunakan media grafis dalam pembelajaran. Dari penelitian tersebut di peroleh data *pre-test* dan *post-test*. Data

pre-test dan *post-test* selanjutnya di analisis dengan bantuan program *SPSS PASW Statistics 18-Portable*. Dari hasil analisis diketahui nilai mean *pre-test* sebesar 81,12 dan mean *post-test* sebesar 84. Hal itu menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas IVA SD negeri Gedongkiwo pada pembelajarn PKn dengan media grafis berada pada katergori baik sekali.

Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung di ketahui bahwa siswa cepat dan mudah dalam memahami materi globalisasi. Siswa juga merasa tertarik dan antusias dalam belajar dengan menggunakan media grafis karena siswa dapat bermain sambil belajar. Hal ini dapat di ketahui dari aktivitas siswa yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagaimana terekam dalam lembar observasi dan juga hasil dokumentasi. Hasil dari observasi di peroleh nilai rata-rata kesesuaian media grafis dalam pembelajaran PKn adalah sebesar 83,3% sehingga termasuk dalam kategori baik sekali. Hal itu menunjukkan bahwa media grafis sesuai dengan minat dan karakteristik siswa serta relevan untuk di gunakan dalam pembelajaran PKn. Dan yang lebih penting adalah dengan menggunakan media grafis siswa lebih mudah memahami materi globalisasi di karenakan siswa dapat mengamati secara langsung melalui gambar-gambar yang menunjukkan proses terjadinya globalisasi dan dampaknya yang sesuai dengan yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Dengan adanya media grafis tersebut siswa dapat dengan mudah mengkaitkan materi dengan keadaan/kenyataan yang ada di sekitarnya sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori-teori yang telah dikaji sebelumnya, bahwa penggunaan media grafis dapat membantu mempermudah pemahaman materi yang abstrak sehingga sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena sesuai dengan tingkat perkembangannya. Sesuai dengan manfaatnya media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan. Salah satu teori yang mendukung hasil penelitian ini adalah teori Kerucut Pengalaman sebagaimana dikutip Dina Indriana (2011: 47) pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Oleh karena itu, siswa harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan.

Media seperti gambar diam, gambar bergerak, film, rekaman video dan audio, atau radio mampu menyajikan pengalaman nyata secara integratif, sehingga dapat membantu siswa dalam mengintegrasikan pengalaman tersebut dengan pengalaman yang sebelumnya sudah ada padanya (Basuki Wibawa dan Farida Mukti 1993: 17). Media grafis yang merupakan media visual dua dimensi ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena sesuai dengan tahap perkembangan anak yang masih menyukai hal-hal konkret. Selain itu media grafis ini beragam macamnya sehingga dapat dikombinasikan agar menjadi menarik dan membantu dalam meningkatkan pemahaman materi, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien dan pada akhirnya akan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas telah terbukti bahwa prestasi belajar siswa kelas IVA SD negeri Gedongkiwo pada pembelajarn PKn dengan media grafis berada pada kategory baik sekali. Dan media grafis relevan untuk digunakan dalam pembelajaran PKn.

E. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini memiliki keterbatasan ruang lingkup yaitu hanya membahas tentang penggunaan media grafis pada pembelajaran PKn di kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo.
2. Keterbatasan instrumen, instrumen yang di gunakan adalah instrumen tes dalam bentuk pilihan ganda yang hanya dapat mengukur ranah kognitif, sehingga tidak bisa mencakup semua ranah. Dengan demikian penelitian tidak dapat di generalisasikan untuk semua ranah penilaian dan semua alat ukur.
3. Selain itu terdapat keterbatasan dari peneliti baik dari segi tenaga, pikiran, biaya maupun waktu. Namun demikian, peneliti berharap hasil penelitian ini tidak berkurang maknanya sebagai wahana untuk menambah ilmu pengetahuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di ketahui bahwa penggunaan media grafis dalam pembelajaran PKn dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menganalisis indikator pembelajaran, merencanakan/memilih media grafis, mngemas/merancang penggunaan media grafis, dan mengoperasikan media grafis dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat di ketahui bahwa nilai rata-rata *post-test* sebesar 84,00 lebih tinggi dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 81,12. Rata-rata prestasi berada pada kategori baik sekali. Mean hasil observasi kesesuaian media grafis dalam pembelajaran PKn sebesar 83,3% termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa media grafis sesuai dengan minat dan karakteristik siswa serta relevan untuk di gunakan dalam pembelajaran PKn di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian berikut terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan.

1. Kepala sekolah hendaknya memberikan motivasi kepada guru dengan mengadakan pelatihan dan pemantauan penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

2. Guru maupun calon guru hendaknya menambah wawasan dan keterampilannya dalam menggunakan media grafis untuk digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa.
3. Peneliti lanjutan hendaknya melakukan penelitian dengan subjek yang lebih banyak untuk mengurai lebih mendalam tentang prestasi belajar siswa dan penggunaan media grafis dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis. (2006). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Anonim. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1993). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Dasim Budimansyah. (2003). *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Biologi*. Bandung: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desi Dwi Ratnaputri. (2011). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Penggunaan Media Power Point pada Siswa Kelas III S Negeri Kiyaran I Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. UNY: Yogyakarta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran, Mengenal, Merancang dan Mempraktikannya*. Yogyakarta: DIVA Press.
- E. Mulyasa. (2006). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Etin Solihatin. (2012). *Stratergi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faturrohman dan Wuri Wuryandani. (2011). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (untuk PGSD dan Guru SD)*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- M. Ngalim Purwanto. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moh. Murtadho, dkk.(2009). *Pembelajaran PKn MI*. Surabaya: A PrintA.

- Nana Sujana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Ngainun Naim. (2009). *Menjadi Guru Inspratif, Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayoga Bestari dan Ati Sumiati. (2008). *PKn Menjadi Warga Negara yang Baik 4, untuk Kelas IV Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Punaji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ressi Kartika Dewi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4, untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- S. Sumarsono et. all. (2001). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Sa'dum Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas, Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Saifuddi Azwar. (1999). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarjan dan Agung Nugroho. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan, Bangsa Menjadi Insan Pancasila 4 untuk SD/MI/ kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther & James D. Russel. (2011). *Instructional technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (alih bahasa: Arif Rohman). Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sri Narwanti. (2011). *Creative Learning, Menjadi Guru Kreatif dan Favorit*. Yogyakarta: Familia.

- Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT. bumi Aksara
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, teori dan Praktik*. Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Suharno, dkk. (2006). *PKn di SD Buku Pegangan Kuliah*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Penelitian Tindakan, untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta : Aditya Media.
- Sunarso, dkk. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan PKn untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ulber Silasahi. (2010). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.

Soal Uji Coba Instrumen Tes dan Kunci Jawaban

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d!

1. Arti dari globalisasi adalah
a. bola dunia b. mendunia c. globe d. peta dunia
2. Globalisasi mempengaruhi kehidupan manusia dibidang....
a. pendidikan b. budaya
c. sosial d. semua sisi kehidupan
3. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi adalah....
a. menjadi lebih konsumtif b. sulit memperoleh informasi
c. melunturkan nilai-nilai agama d. menambah wawasan pengetahuan kita
4. Siaran sepak bola dari negara lain dapat kita saksikan secara langsung dari televisi merupakan contoh dari kemajuan
a. teknologi b. ekonomi c. budaya d. pendidikan
5. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah zaman
a. prasejarah b. kuno c. modern d. globalisasi
6. Berikut pernyataan tentang globalisasi yang lebih tepat adalah
a. dunia bergerak menuju satu kawasan yang lebih sempit
b. peristiwa di belahan dunia lain dapat diketahui saat itu juga
c. hubungan perorangan tidak dapat dicegah meski jarak sangat jauh
d. munculnya alat-alat elektronik yang super canggih
7. Internet adalah salah satu contoh kemajuan di bidang
a. inovasi b. produksi c. informasi d. komunikasi

8. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara di dengarkan adalah....
- a. radio b. internet c. televisi d. telepon
9. Perdagangan bebas dan masuknya perusahaan asing ke Indonesia merupakan pengaruh globalisasi di bidang
- a. teknologi b. budaya c. ekonomi d. sosial
10. Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah
- a. individual b. mau menang sendiri c. materialistik d. gotong royong
11. Contoh budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya kita adalah
- a. menghabiskan waktu di perpustakaan
b. mencari informasi di internet
c. menggunakan handphone untuk berkomunikasi
d. bebas minum-minuman keras
12. Contoh permainan yang dapat membuat anak malas dan enggan bersosialisasi adalah
- a. petak umpet b. ayunan c. *playstation* d. sepak bola
13. Sikap kita terhadap cara berpakaian artis luar negeri yang berpenampilan dengan gaya pakaian terbuka adalah
- a. meniru modelnya b. mengikuti model terbaru
c. tidak mengikutinya d. tidak masalah untuk meniru
14. Makanan-makanan modern lebih banyak di gemari oleh masyarakat, akibatnya makanan-makanan tradisional kurang bisa berkembang. Sebagai warga negara yang baik tindakan yang paling tepat adalah.....
- a. berpartisipasi dalam melestarikan budaya tradisional
b. lebih memilih mengikuti tradisi orang Barat
c. mempelajari tradisi Barat untuk mengembangkan Tradisi lokal
d. membenci tradisi-tradisi Barat





15. Perubahan perilaku meniru bintang film Barat pada remaja, merupakan dampak buruk pada aspek

- a. gaya hidup b. interaksi sosial c. adat istiadat d. budaya

16. Untuk menghindari pengaruh buruk globalisasi, sebaiknya kita bersikap

- a. toleran b. selektif c. komunikatif d. pro aktif

17. Gambar berikut yang merupakan produk makanan yang berasal dari dalam negeri, adalah....

- a.  b. 
- b.  d. 





18. Pernyataan yang benar tentang dampak globalisasi adalah

- a. membuat orang makin tertutup dari lingkungan dunia
b. menjadikan tantangan masyarakat makin ringan
c. persaingan antarbangsa dan individu makin ketat
d. menjadikan hidup makin sulit

19. Berikut yang dimaksud dengan tradisi adalah

- a. kebiasaan turun temurun di masyarakat b. kepercayaan
c. pola pikir tradisional d. nilai-nilai kehidupan

20. Gambar berikut yang menunjukkan dampak negatif dari globalisasi adalah

- a.  b. 
- c.  d. 

21. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
- a. koran b. radio c. *handphone* d. televisi
22. Globalisasi akan menghasilkan beragam kemajuan dalam bidang teknologi. Oleh karena itu, dengan adanya globalisasi, dunia menjadi terasa
- a. semakin jauh b. semakin kecil
c. semakin tidak terlihat d. semakin tua
23. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah....
- a. memakai pakaian minim b. memakai jas saat acara resmi
c. menggunakan internet d. menggunakan telepon genggam
24. banyaknya barang-barang buatan luar negeri di Indonesia seperti pakaian dan sepatu merupakan contoh globalisasi di bidang....
- a. mode b. hiburan c. informasi d. ekonomi
25. Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi dan dunia, adalah
- a. meningkatnya masalah bersama
b. berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi, dan internet
c. menurunnya interaksi kultural
d. hambatan di bidang industri
26. Kata "globalisasi" berasal dari kata ...
- a. globe b. global c. lisasi d. globalisasi
27. Contoh perilaku positif terhadap globalisasi, adalah
- a. mudah terpengaruh budaya Barat b. menurunkan sumber daya manusia
c. orang dibuat malas d. mempermudah komunikasi
28. Banyaknya *fast food* di restoran Indonesia menunjukkan pengaruh globalisasi dalam hal...
- a. pakaian b. makanan c. hiburan d. seni

29. Perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah
- a. menonton film mandarin
 - b. mengoleksi lagu-lagu Barat
 - c. menonton jaipong di TMII
 - d. membeli majalah luar negeri
30. Berikut ini adalah misi tim kesenian Indonesia di luar negeri *kecuali*.....
- a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
 - b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
 - c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.
 - d. Meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa sendiri
31. Sikap berikut adalah sikap yang *tidak* mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya adalah ...
- a. Membolos saat pelajaran menari tarian daerah di sekolah
 - b. Mempelajari kesenian daerah asal
 - c. Membaca puisi-puisi karya sastrawan Indonesia
 - d. Belajar dengan tekun
32. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil di festival Gendang Nusantara adalah
- a. kelompok kesenian Danasih
 - b. kelompok kesenian Jawa Timur
 - c. tim kesenian Sumatera Selatan
 - d. tim kesenian dari Bali
33. Dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah dengan cara....
- a. pengendalian diri
 - b. menentang globalisasi
 - c. menerima dengan senang
 - d. mengikuti perkembangan globalisasi
34. Sikap kita terhadap semua budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah
- a. menerima budaya asing yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
 - b. menolak semua budaya asing yang masuk ke Indonesia
 - c. menerima semua budaya asing
 - d. tidak peduli terhadap semua budaya asing
35. Budaya asing yang dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari adalah....
- a. individualisme
 - b. konsumtif
 - c. bekerja keras
 - d. materialisme

36. Selain berpedoman pada Pancasila, menyeleksi budaya asing juga harus berlandaskan . . .
- a. nilai-nilai agama
 - b. UUD 1945
 - c. adat istiadat daerah masing-masing
 - d. hukum yang berlaku di Indonesia
37. Berikut adalah contoh tim kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional *kecuali*....
- a. Kelompok kesenian Bougenville, Tim kesenian Bali
 - b. Tim kesenian Sumatra Selatan, Wayang Kulit Ki Mantep Sudarsono
 - c. Tim kesenian nanglang Danasih, tim Kesenian Jakarta
 - d. Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang ke Irak
38. Seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya bangsa Indonesia pada tahun 1945 merupakan pengertian dari...
- a. Kebudayaan Nasional
 - b. kebudayaan Indonesia
 - c. kebudayaan internasional
 - d. kebudayaan negara
39. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah di kenal oleh masyarakat luar negeri adalah...
- a. tarian daerah, musik gamelan, musik rock
 - b. musik angklung, batik, musik latar
 - c. tarian daerah, musik angklung
 - d. balerina, batik, benda-benda pahat
40. Berikut merupakan pernyataan yang benar tentang penggunaan internet
- a. sekolah tidak perlu memfasilitasinya karena tidak ada manfaatnya
 - b. anak sekolah dapat bebas mengaksesnya karena semua yang ada di internet bermanfaat dan baik
 - c. bebas pemakaiannya selama untuk hal yang bermanfaat
 - d. semua yang ada di internet buruk tidak ada yang baik sama sekali

Kunci Jawaban

1. B	11. D	21. C	31. A
2. D	12. C	22. B	32. C
3. D	13. C	23. A	33. A
4. A	14. A	24. D	34. A
5. D	15. D	25. B	35. C
6. B	16. B	26. A	36. A
7. C	17. C	27. D	37. C
8. A	18. C	28. B	38. C
9. C	19. A	29. C	39. C
10. D	20. D	30. D	40. C

Lampiran 2. Data Skor Hasil Uji Coba Instrumen Tes

No	Butir Soal																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1
2	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1
3	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1
4	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
6	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1
7	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0
8	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
9	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
10	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
11	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0
12	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1
13	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0
14	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
16	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1
17	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1
18	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
19	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Σ	2	2	12	18	13	6	10	15	16	19	14	16	14	15	1	2	17	3	14	18	8	5	13	12	13	12	12	14	17	12	15	2	9	16	13	1	3	9	12

LAMPIRAN 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Variabel		Koefisien korelasi	Keterangan
VAR00001	Pearson Correlation	,338	Valid
	Sig. (1-tailed)	,079	
	N	19	
VAR00002	Pearson Correlation	,028	Tidak valid
	Sig. (1-tailed)	,455	
	N	19	
VAR00003	Pearson Correlation	,284	Valid
	Sig. (1-tailed)	,120	
	N	19	
VAR00004	Pearson Correlation	,130	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,298	
	N	19	
VAR00005	Pearson Correlation	,580**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,005	
	N	19	
VAR00006	Pearson Correlation	,444*	Valid
	Sig. (1-tailed)	,028	
	N	19	
VAR00007	Pearson Correlation	-,277	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,126	
	N	19	
VAR00008	Pearson Correlation	,495*	Valid
	Sig. (1-tailed)	,016	
	N	19	
VAR00009	Pearson Correlation	,709**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,000	
	N	19	
VAR00010	Pearson Correlation	. ^a	
	Sig. (1-tailed)	.	
	N	19	
VAR00011	Pearson Correlation	,849**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,000	
	N	19	
VAR00012	Pearson Correlation	,265	Valid
	Sig. (1-tailed)	,136	

	N	19	
VAR00013	Pearson Correlation	,481	Valid
	Sig. (1-tailed)	,018	
	N	19	
VAR00014	Pearson Correlation	,729**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,000	
	N	19	
VAR00015	Pearson Correlation	,040	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,435	
	N	19	
VAR00016	Pearson Correlation	-,158	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,259	
	N	19	
VAR00017	Pearson Correlation	,593**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,004	
	N	19	
VAR00018	Pearson Correlation	-,004	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,493	
	N	19	
VAR00019	Pearson Correlation	,027	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,456	
	N	19	
VAR00020	Pearson Correlation	,386	Valid
	Sig. (1-tailed)	,051	
	N	19	
VAR00021	Pearson Correlation	-,047	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,425	
	N	19	
VAR00022	Pearson Correlation	,513**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,012	
	N	19	
VAR00023	Pearson Correlation	,703**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,000	
	N	19	
VAR00024	Pearson Correlation	-,032	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,448	
	N	19	

VAR00025	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,498 ,015 19	Valid
VAR00026	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,362 ,064 19	Valid
VAR00027	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,086 ,363 19	Tidak Valid
VAR00028	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,524 ,011 19	Valid
VAR00029	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,624 ,002 19	Valid
VAR00030	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,481 ,019 19	Valid
VAR00031	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,612 ,003 19	Valid
VAR00032	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	-,096 ,347 19	Tidak Valid
VAR00033	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,639 ,002 19	Valid
VAR00034	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,343 ,075 19	Valid
VAR00035	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,477 ,019 19	Valid
VAR00036	Pearson Correlation Sig. (1-tailed) N	,126 ,304 19	Tidak Valid

VAR00037	Pearson Correlation	-,343	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,075	
	N	19	
VAR00038	Pearson Correlation	,220	Tidak Valid
	Sig. (1-tailed)	,183	
	N	19	
VAR00039	Pearson Correlation	,757**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,000	
	N	19	
VAR00040	Pearson Correlation	,764**	Valid
	Sig. (1-tailed)	,000	
	N	19	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

**. Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

LAMPIRAN 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

		N	%
Cases	Valid	19	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	19	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,905	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	16,8421	35,029	,218	,906
VAR00002	16,3158	34,339	,234	,907
VAR00003	16,2632	32,982	,498	,901
VAR00004	16,6316	33,357	,427	,903
VAR00005	16,1579	33,918	,379	,903
VAR00006	16,1053	32,877	,681	,898
VAR00007	16,2105	31,509	,832	,894
VAR00008	16,1053	34,655	,260	,905
VAR00009	16,2105	33,398	,447	,902
VAR00010	16,1579	32,251	,739	,896
VAR00011	16,0526	33,608	,611	,900
VAR00012	16,0000	35,111	,286	,904
VAR00013	16,6842	33,006	,525	,900
VAR00014	16,2632	32,205	,647	,898
VAR00015	16,2632	33,316	,435	,902
VAR00016	16,3158	33,673	,352	,904
VAR00017	16,2105	33,064	,514	,901
VAR00018	16,0526	33,608	,611	,900
VAR00019	16,3158	33,117	,452	,902
VAR00020	16,1579	33,029	,568	,900
VAR00021	16,4737	32,152	,606	,898
VAR00022	16,1053	34,544	,286	,905
VAR00023	16,2632	33,316	,435	,902
VAR00024	16,3158	31,450	,764	,895
VAR00025	16,2632	31,871	,713	,896

LAMPIRAN 5. Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran dan Daya Beda

No	Indeks Kesukaran		Daya Beda		
	Jumlah Jawaban Benar	Indeks Kesukaran	Batas Atas	Batas Bawah	Daya Beda
1	2	0,11	2	0	0,22
2	2	0,11	1	1	0,01
3	12	0,63	6	6	0,07
4	18	0,95	9	9	0,1
5	13	0,68	9	4	0,6
6	6	0,32	5	1	0,46
7	10	0,53	2	8	-0,6
8	15	0,79	8	7	0,19
9	16	0,84	9	7	0,3
10	19	1	9	10	0
11	14	0,74	9	5	0,5
12	16	0,84	9	7	0,3
13	14	0,74	8	6	0,29
14	15	0,79	9	6	0,4
15	1	0,05	0	1	0
16	2	0,11	1	1	0,01
17	17	0,89	9	8	0,2
18	3	0,16	2	1	-0,4
19	14	0,74	8	6	0,29
20	18	0,95	9	9	0,1
21	8	0,42	4	4	0,34
22	5	0,26	4	1	0,34
23	13	0,68	9	4	0,6
24	12	0,63	7	5	0,28
25	13	0,68	8	5	0,39
26	12	0,63	8	4	0,49
27	12	0,63	6	6	0,07
28	14	0,74	9	5	0,5
29	17	0,89	9	8	0,2
30	12	0,63	8	4	0,49
31	15	0,79	9	6	0,4
32	2	0,11	0	2	0
33	9	0,47	6	3	0,37
34	16	0,84	8	8	0,09
35	13	0,68	8	5	0,39
36	1	0,05	1	0	0,11
37	3	0,16	0	3	0
38	9	0,47	4	5	-0,6
39	12	0,63	9	3	0,7
40	13	0,68	9	4	0,6

LAMPIRAN 6. Rekapitulasi Hasil Analisis Instrumen

No	Koefisien Validitas	Kategori	Indeks Kesukaran	Kategori	Daya Beda	Keterangan
1	0,338	Valid	0,11	Sedang	0,22	Di pakai
2	0,028	Gugur	0,11	Sedang	0,01	Tidak di pakai
3	0,284	Valid	0,63	Sedang	0,07	Di pakai
4	0,13	Gugur	0,95	Sedang	0,1	Tidak di pakai
5	0,580	Valid	0,68	Sedang	0,6	Di pakai
6	0,444	Valid	0,32	Sedang	0,46	Di pakai
7	-0,277	Gugur	0,53	Sedang	-0,6	Tidak di pakai
8	0,495	Valid	0,79	Sedang	0,19	Di pakai
9	0,709	Valid	0,84	Sedang	0,3	Di pakai
10	0	Gugur	1	Mudah	0	Tidak di pakai
11	0,849	Valid	0,74	Sedang	0,5	Di pakai
12	0,265	Valid	0,84	Sedang	0,3	Di pakai
13	0,481	Valid	0,74	Sedang	0,29	Di pakai
14	0,729	Valid	0,79	Sedang	0,4	Di pakai
15	0,040	Gugur	0,05	Sedang	0	Tidak di pakai
16	-0,158	Gugur	0,11	Sedang	0,01	Tidak di pakai
17	0,593	Valid	0,89	Sedang	0,2	Di pakai
18	-0,004	Gugur	0,16	Sedang	-0,4	Tidak di pakai
19	0,027	Gugur	0,74	Sedang	0,29	Tidak di pakai
20	0,386	Valid	0,95	Sedang	0,1	Di pakai
21	-0,047	Gugur	0,42	Sedang	0,34	Tidak di pakai
22	0,513	Valid	0,26	Sedang	0,34	Di pakai
23	0,703	Valid	0,68	Sedang	0,6	Di pakai
24	-0,032	Gugur	0,63	Sedang	0,28	Tidak di pakai
25	0,498	Valid	0,68	Sedang	0,39	Di pakai
26	0,362	Valid	0,63	Sedang	0,49	Di pakai
27	0,086	Gugur	0,63	Sedang	0,07	Tidak di pakai
28	0,524	Valid	0,74	Sedang	0,5	Di pakai
29	0,624	Valid	0,89	Sedang	0,2	Di pakai
30	0,481	Valid	0,63	Sedang	0,49	Di pakai
31	0,612	Valid	0,79	Sedang	0,4	Di pakai
32	-0,096	Gugur	0,11	Sedang	0	Tidak di pakai
33	0,639	Valid	0,47	Sedang	0,37	Di pakai
34	0,343	Valid	0,84	Sedang	0,09	Di pakai
35	0,477	Valid	0,68	Sedang	0,39	Di pakai
36	0,126	Gugur	0,05	Sedang	0,11	Tidak di pakai
37	-0,343	Gugur	0,16	Sedang	0	Tidak di pakai
38	0,220	Gugur	0,47	Sedang	-0,6	Tidak di pakai
39	0,757	Valid	0,63	Sedang	0,7	Di pakai
40	0,764	Valid	0,68	Sedang	0,6	Dipakai

LAMPIRAN 7.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan 1

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IVA/ Genap

Hari/tanggal : Rabu, 22 Mei 2013

Alokasi Waktu : 2×35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. Indikator

- 4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi.
- 4.1.2 Mengidentifikasi contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah memperhatikan penjelasan guruisiswa dapatmenjelaskan makna globalisasi dengan benar
2. Setelah mengamati gambar dan melakukan permainan acak kata siswa dapatmenyebutkan contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya dengan benar
3. Setelah melakukan diskusi siswa dapatmenjelaskan contoh-contoh pengaruh globalisasi dengan benar

E. Materi Pokok Pembelajaran

Globalisasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi (EEK)

Metode : Ceramah, permainan dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

I. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Bersama-sama berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- c. Apersepsi, dengan bertanya "anak-anak ada yang punya *Hand Phone*?
Sebelum ada HP dahulu alat komunikasi yang di gunakan apa?
- d. Penyampaian Tujuan Pembelajaran

II. Kegiatan Inti (55 menit)

Eksplorasi

- a. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang pengertian globalisasi.
- b. Siswa mengamati dan memahami beberapa gambar yang di tampilkan guru

Elaborasi

- c. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 - 5 siswa
- d. Guru menjelaskan teknis permainan acak kata
- e. Siswa berkumpul dalam kelompok dan mencoba menebak gambar yang di pegang guru
- f. Kelompok yang berhasil menebak gambar selanjutnya mencari nama gambar tersebut dalam acak kata untuk di tandai. Jika tidak bisa menyelesaikan boleh di lemparkan kepada kelompok lain
- g. Permainan terus di lanjutkan hingga semua gambar dapat di tebak
- h. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan LKS
- i. Masing-masing kelompok membacakan hasil kerja kelompoknya. Kelompok lain menanggapinya.

- j. Guru membahas hasil kerja kelompok tentang contoh-contoh globalisasi di lingkungan

Konfirmasi

- a. Guru dan siswa membuat kesimpulan
- b. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami.

III. Kegiatan Akhir (5 menit)

- a. Siswa menyampaikan kesimpulan dengan dibimbing oleh guru
- b. Guru memberikan pesan moral kepada siswa
- c. Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Lingkungan sekitar
- b. Buku paket yang relevan

Prayoga Bestari dan Ati Sumiati. (2008). *PKn Menjadi Warga Negara yang Baik 4, untuk Kelas IV Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Ressi Kartika Dewi. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan 4, untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Sarjan dan Agung Nugroho. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan, bangga menjadi insan pancasila 4 untuk SD/MI/ kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media Pembelajaran

Gambar dan Permainan Acak Kata

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian

- a) Teknik : Tes tertulis.
- b) Bentuk : pilihan ganda

- c) Jumlah soal : 25 butir
- d) Skor maksimum : dua puluh lima
- e) Nilai akhir : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Siswa dapat dikatakan tuntas apabila nilai akhir total mencapai 66.

3. Lampiran

- a) Lembar Kunci Jawaban permainan Acak Kata
- b) Lembar Kerja Siswa (LKS)
- c) Kunci jawaban LKS
- d) Ringkasan Materi

Yogyakarta, 22 Mei 2013

Mengetahui

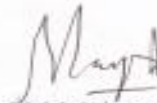
Guru Kelas



Murjani Mudjiasih, S. Pd

NIP. 19690410 198803 2 006

Peneliti



Siti Maisaroh

NIM. 09108249005

Lembar Kerja Siswa

Kelompok :

Petunjuk pengerjaan :

Nama anggota:

1.
2.
3.
4.
5.

1. Diskusikan dengan kelompokmu dan lengkapilah tabel berikut sesuai dengan gambar-gambar yang telah di bahas!

No	Nama gambar	Bidang	Fungsi
1	Hand phone	Komunikasi	Berbicara jarak jauh
2			
3			
4			
5			
6			

2. Sebutkan contoh lain dari globalisasi yang ada di lingkunganmu!

3. Setelah selesai presentasikan hasil diskusimu di depan kelas!

Permainan Acak Kata

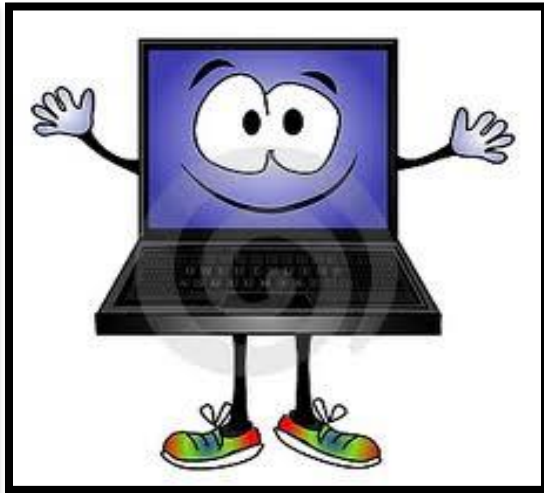
N	H	A	M	B	U	R	G	E	R	I	J	A	S	M
A	G	A	R	K	E	M	B	A	N	G	A	P	I	I
G	O	S	N	M	U	S	G	D	W	Z	X	B	P	N
N	K	I	E	D	M	O	B	I	L	O	N	A	E	U
E	M	P	W	P	P	E	R	O	V	E	N	L	J	M
L	A	O	E	I	E	H	G	F	N	T	K	A	V	A
A	A	E	D	S	D	D	O	J	O	E	R	P	V	N
K	F	P	L	E	A	G	A	N	T	N	E	A	B	S
N	H	A	T	F	L	W	K	M	Y	R	E	N	N	O
A	O	X	C	O	N	R	A	H	O	E	G	L	M	D
N	T	D	F	H	P	J	A	T	L	T	L	I	P	A
A	D	E	R	T	Y	U	I	M	U	N	O	A	I	K
K	O	M	P	U	T	E	R	L	B	I	A	R	Z	V
A	G	A	U	N	O	I	D	A	R	U	F	B	Z	B
M	Q	W	M	I	S	I	V	E	L	E	T	F	A	X

Nama-nama gambar dalam acak kata : hamburger, internet, pesawat, radio, balapan liar, model rambut warna-warni, berbelanja di supermaket, jas, fax, gaun, handphone, hotdog, komputer, televisi, laptop, minuman bersoda, mobil, pizza, anderoid, sepeda motor, makanan kalengan, apem, oven, kembang api

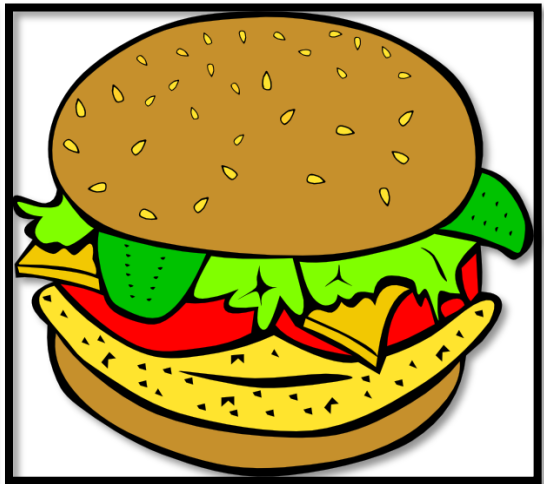
Kunci Jawab Lembar Kerja Siswa

No	Nama gambar	Bidang	Penjelasan/Fungsi
1	Hand phone	Kounikasi	Berbicara jarak jauh
2	Hamburger	Food	Makanan modern
3	Internet	Informasi	Mendapatkan informasi dan pengetahuan
4	Pesawat	Transportasi	Memudahkan perjalanan jauh
5	Radio	Informasi	Mendapatkan informasi dan hiburan
6	Balapan liar	Budaya	Bersenang-senang
7	Model rambut	Fashion	Penampilan
8	Belanja disupermaket	Budaya	Memenuhi kebutuhan
9	Jas	Fashion	Penampilan
10	Fax	Komunikasi	Mengirimkan informasi, data, pemberitahuan
11	Gaun	Fashion	Penampilan
12	Hotdog	Food	Makanan modern
13	Komputer	Teknologi	Mengetik, bermain game, menonton video, mendengarkan musik, dll
14	Televisi	Infomasi	Mendapatkan informasi dan hiburan
15	Laptop	Teknologi	Mengetik, bermain game, menonton video, mendengarkan musik, dll
16	Minuman bersoda	Food	Minuman untuk menyegarkan badan
17	Mobil	Transportasi	Memudahkan perjalanan jarak jauh
18	Pizza	Food	Makanan
19	Anderoid	Teknologi	Mengetik, bermain game, menonton video, mendengarkan musik, dll
20	Sepeda motor	Transportasi	Memudahkan perjalanan jarak jauh
21	Makanankalengan	Food	Makanan tahan lama dan praktis di bawa bepergian
22	Kue apem	Food	Makanan tradisional
22	Oven	Teknologi	Memanggang kue
23	Kembang api	Budaya	Kemeriahanan pesta

Media Gambar pada Pertemuan I



Mobil Laptop



Hand Phone Hamburger



Televisi



Telepon

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan 2

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IVA/ Genap

Hari/tanggal : Rabu, 29 Mei 2013

Alokasi Waktu : 2×35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

- 4.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. Indikator

- 4.1.3 Menjelaskan pengaruh positif dan pengaruh negatif dari globalisasi.
- 4.1.4 Menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungannya.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah memperhatikan penjelasan guru siswa dapat membedakan pengaruh positif dan pengaruh negatif globalisasi dengan benar
2. Setelah mencermati gambar siswa dapat menjelaskan pengaruh positif dan pengaruh negatif globalisasi dengan benar
3. Setelah melakukan diskusi siswa dapat menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungannya dengan benar

E. Materi Pokok Pembelajaran

Globalisasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi (EEK)

Metode : Ceramah, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

I. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Bersama-sama berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- c. Apersepsi,
Mengingat kembali materi yang telah di pelajari sebelumnya tentang pengertian dan contoh-contoh globalisasi.
- d. Penyampaian Tujuan Pembelajaran

II. Kegiatan Inti (55 menit)

Eksplorasi

- a. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kehidupan masyarakat di sekitar
- b. Siswa menyampaikan pendapat sesuai dengan pengalaman

Elaborasi

- c. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa
- d. Secara berkelompok siswa menyusun sebuah puzzle
- e. Siswa berdiskusi untuk mengerjakan LKS
- f. Secara bergantian siswa mempresentasikan hasil diskusinya dan memperlihatkan puzzle yang telah di kerjakan
- g. Guru membahas hasil kerja kelompok tentang pengaruh positif dan pengaruh negatif globalisasi serta cara menyikapinya

Konfirmasi

- h. Guru dan siswa membuat kesimpulan
- i. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami.

III. Kegiatan Akhir (5 menit)

- a. Siswa menyampaikan kesimpulan dengan dibimbing oleh guru
- b. Guru memberikan pesan moral kepada siswa
- c. Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucap salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Lingkungan sekitar
- b. Buku paket yang relevan

Prayoga Bestari dan Ati Sumiati. 2008. *PKN Menjadi Warga Negara yang Baik 4, untuk Kelas IV Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Ressi Kartika Dewi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4, untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan, bangga menjadi insan pancasila 4 untuk SD/MI/ kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media Pembelajaran

Gambar Puzzle dan koran/majalah bekas

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian

- a. Teknik : Tes tertulis.
- b. Bentuk : pilihan ganda
- c. Jumlah soal : 25 butir
- d. Skor maksimum : dua puluh lima
- e. Nilai akhir : $\frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100$

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Siswa dapat dikatakan tuntas apabila nilai akhir total mencapai 66.

3. Lampiran

- a. Lembar Evaluasi
- b. Lembar Kunci Jawaban Evaluasi
- c. Lembar Kerja Siswa (LKS)
- d. Kunci jawaban LKS
- e. Ringkasan Materi

Yogyakarta, 29 Mei 2013

Mengetahui


Guru Kelas



Murjani Mudjiasih, S. Pd

NIP. 19690410 198803 2 006

Peneliti



Siti Maisaroh

NIM. 09108249005

Lembar Kerja Siswa

Kelompok :

Petunjuk pengerjaan :

Nama anggota:

1.
2.
3.
4.
5.

1. Kerjakanlah bersama kelompokmu!
2. Sususnlah puzzle sehingga menjadi gambar yang utuh dan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!
 - a. Sebutkan nama gambar yang telah terbentuk!
 - b. Dalam kaitannya dengan globalisasi, gambar tersebut menunjukkan dampak positif atau dampak negatif? Jelaskan alasannya!
3. Carilah gambar yang menunjukkan dampak positif atau dampak negatif globalisasi pada koran yang telah di sediakan!
4. Tempelkan gambar di balik papan puzzle!
5. Coba sebutkan tindakan yang baik dalam menyikapi globalisasi!
6. Setelah selesai presentasikan hasil diskusimu di depan kelas

Kunci Jawaban LKS

1. Penjelasan gambar
 - a. Hotdog merupakan salah satu makan yang berasal dari luar negeri, termasuk dalam dampak positif karena dapat menjadi ladang bisnis.
 - b. Gaun pesta merupakan pakaian yang meniru desain dari berbagai negara, termasuk dalam dampak positif karena dapat memperindah penampilan dan dapat di jadikan ladang bisnis.
 - c. Belanja barang mewah. Merupakan dampak negatif karena cenderung menimbulkan sifat konsumerisme
 - d. Nonton tayangan sepak bola. Merupakan dampak positif karena dapat memberikan semangat dalam menjalin persatuan dan kesatuan, namun dari segi waktu berdampak negatif karena cenderung menimbulkan sifat malas atau melalaikan tugas.
 - e. Anak-nak berain *Play Station*. Merupakan dampak negatif karena cenderung menimbulkan sifat malas dan menyia-nyiakan waktu.
2. Tindakan yang baik terhadap globalisasi:
 - a. Terbuka terhadap inovasi dan perubahan.
 - b. Berorientasi pada masa depan dari pada masa lampau.
 - c. Menggunakan potensi lingkungan secara tepat untuk pembangunan berkelanjutan.
 - d. Menghargai dan menghormati hak-hak asasi manusia.

Media Gambar untuk Puzzle pada Pertemuan II



Pola Hidup Modern



Hand Phone



Hamburger



Fast Food

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan 3

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IVA/ Genap

Hari/tanggal : Sabtu, 01 Juni 2013

Alokasi Waktu : 2 × 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

- 4.2. Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

C. Indikator

- 4.2.1 Menyebutkan ragam kekayaan budaya Indonesia
- 4.2.2 Menjelaskan cara menyikapi perkembangan kebudayaan Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan tanya jawab siswa dapat menyebutkan ragam kebudayaan Indonesia dengan benar
2. Setelah memperhatikan gambar siswa dapat mendeskripsikan ragam kebudayaan Indonesia dengan benar
3. Setelah melakukan diskusi siswa dapat menjelaskan cara menyikapi perkembangan kebudayaan Indonesia dengan benar

E. Materi Pokok Pembelajaran

Globalisasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi (EEK)

Metode: tanya jawab, diskusi dengan teman sebangku dan penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

I. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Bersama-sama berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- c. Apersepsi, mengajak siswa untuk mengingat kebudayaan-kebudayaan Indonesia.
- d. Penyampaian Tujuan Pembelajaran

II. Kegiatan Inti (55 menit)

Eksplorasi

- a. Mengajak siswa bertanya jawab tentang kebudayaan apa saja yang ada di Indonesia.
- b. Siswa mengamati dan memahami gambar yang ditampilkan guru
- c. Siswa menyebutkan contoh kebudayaan di Indonesia, seperti tarian tradisional

Elaborasi

- a. Siswa di kondisikan untuk berpasangan dengan teman sebangku
- b. Secara berkelompok siswa menyelesaikan tugas sesuai petunjuk LKS, yaitu menjodohkan gambar kebudayaan sesuai nama dan asalnya
- c. Secara bergantian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil laporannya
- d. Guru membahas tentang kebudayaan Indonesia yang telah didiskusikan

Konfirmasi

- e. Guru dan siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- f. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

III. Kegiatan Akhir (5 menit)

- a. Bersama-sama dengan seluruh siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pesan moral kepada siswa
- c. Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Lingkungan sekitar
- b. Buku paket yang relevan

Prayoga Bestari dan Ati Sumiati. 2008. *PKn Menjadi Warga Negara yang Baik 4, untuk Kelas IV Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Ressi Kartika Dewi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4, untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan, bangga menjadi insan pancasila 4 untuk SD/MI/ kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media Pembelajaran

Gambar kebudayaan Indonesia

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian

- a. Teknik : Tes tertulis.
- b. Bentuk : pilihan ganda
- c. Jumlah soal : 25 butir
- d. Skor maksimum : dua puluh lima
- e. Nilai akhir : $\frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100$

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

3. Lampiran

- a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
- b. Kunci jawaban LKS
- c. Ringkasan Materi

Yogyakarta, 01 Juni 2013

Mengetahui

Guru Kelas



Murjani Mudjiasih, S. Pd

NIP. 19690410 198803 2 006

Peneliti



Siti Maisaroh

NIM. 09108249005






Lembar Kerja Siswa






Petunjuk pengerjaan :

1. Diskusikan dengan teman sebangkumu!
2. Cocokkanlah tabel di bawah ini seperti contoh!

Nama anggota kelompok:

1.
2.

No	Gambar/Foto	Nama	Asal Daerah
1		Tari Saman	Bali
2		Gadang	Nanggroe Aceh Darussalam
3		Ngaben	Dayak
4		Tari Pendet	Minangkabau
5		Lamin	Bali

6		Angklung	Aceh
7		Rencong	Jawa Barat
8		Pakaian Adat	Jawa Tengah
9		Pasatimpo	Sulawesi Tengah
10		Gamelan	Sumatra Barat

3. Sebutkan jenis-jenis kekayaan budaya Indonesia!
4. Perkembangan teknologi dapat mempengaruhi kebudayaan Indonesia. Bagaimanakah sikap yang benar dalam menghadapi banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia!
5. Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas!

Kunci Jawaban LKS

1. Tari Saman berasal dari daerah Aceh
Rumah Lamin adalah rumah adat Dayak
Rumah gadang adalah rumah adat Minangkabau
Tari Pendet berasal dari daerah Bali
Upacara Ngaben adalah upacara adat daerah Bali
Rencong adalah senjata tradisional Aceh
Pasatimpo adalah senjata tradisional Sulawesi Tengah
Gamelan adalah alat musik dari Jawa Tengah
Angklung adalah alat musik dari Jawa Barat
Baju teluk belango dan Saluak adalah pakaian adat Sumatra Barat
2. Jenis-jenis Kebudayaan Indonesia meliputi: tarian daerah, alat musik, rumah tradisional, senjata tradisional, pakaian tradisional, upacara adat dan lain-lain
3. Untuk menyikapi budaya asing yang masuk ke Indonesia di perlukan adanya penyaring (*filter*) yaitu Pancasila. Sebagai bangsa Indonesia kita semestinya hanyalah mengadopsi budaya asing yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, kita harus tetap menjaga kelestarian budaya Indonesia,

Media Gambar pada pertemuan III



Seperangkat Wayang Kulit



Kepulauan Indonesia dengan Ragam Kekayaan Budaya



Reog Ponorogo

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan 4

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IVA/ Genap

Hari/tanggal : Rabu, 05 Juni 2013

Alokasi Waktu : 2×35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

- 4.2. Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

C. Indikator

- 4.2.3 Mengidentifikasi ragam budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
- 4.2.4 Menjelaskan misi kesenian Indonesia di tingkat internasional

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan tanya jawab siswa dapat menyebutkan ragam budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional dengan benar
2. Setelah melakukan tugas pameran budaya siswa dapat mengidentifikasi ragam budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional dengan benar
3. Setelah melakukan kegiatan diskusi siswa dapat menjelaskan misi kebudayaan internasional dengan benar

E. Materi Pokok Pembelajaran

Globalisasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi (EEK)

Metode : Tanya Jawab, Penugasan dan Diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

I. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Bersama-sama berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- c. Apersepsi, mengingat kembali materi yang telah di pelajari sebelumnya tentang contoh-contoh kebudayaan di Indonesia
- d. Penyampaian Tujuan Pembelajaran

II. Kegiatan Inti (55 menit)

Eksplorasi

- a. Bertanya jawab tentang kebudayaan di Indonesia yang pernah tampil di luar negeri
- b. Siswa mengamati dan memahami gambar yang di tampilkan guru.
- c. Siswa menyampaikan pendapat sesuai dengan pengetahuannya

Elaborasi

- d. Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa
- e. Secara berkelompok siswa membuat *stand* pameran budaya sesuai dengan arahan guru
- f. Siswa secara bergantian saling mengunjungi *stand-stand* pameran kelompok lain
- g. Siswa kembali pada kelompok masing-masing untuk membuat laporan kunjungannya dengan memberikan penilaian/komentar.

- h. Secara bergantian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil laporannya
- i. Guru membahas tentang kebudayaan indonesia yang telah di tampilkan dalam pameran budaya

Konfirmasi

- j. Guru dan siswa membuat kesimpulan
- k. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami.

III. Kegiatan Akhir (5 menit)

- a. Siswa menyampaikan kesimpulan dengan dibimbing oleh guru
- b. Guru memberikan pesan moral kepada siswa
- c. Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Lingkungan sekitar
- b. Buku paket yang relevan

Prayoga Bestari dan Ati Sumiati. 2008. *PKn Menjadi Warga Negara yang Baik 4, untuk Kelas IV Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Ressi Kartika Dewi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4, untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan, bangga menjadi insan pancasila 4 untuk SD/MI/ kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media Pembelajaran

Gambar ragam kebudayaan Indonesia

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian

- a. Teknik : Tes tertulis.
- b. Bentuk : pilihan ganda

- c. Jumlah soal : 25 butir
- d. Skor maksimum : dua puluh lima
- e. Nilai akhir : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Siswa dapat dikatakan tuntas apabila nilai akhir total mencapai 66.

3. Lampiran

- a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
- b. Kunci jawaban LKS
- c. Ringkasan Materi

Yogyakarta, 05 Juni 2013

Mengetahui

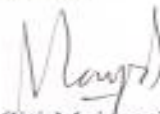
Guru Kelas



Murjani Mudjiasih, S. Pd

NIP. 19690410 198803 2 006

Peneliti



Siti Maisaroh

NIM. 09108249005

Lampiran 1

Lembar Kerja Siswa


Kelompok :

Petunjuk pengerjaan :

1. Kerjakanlah bersama kelompokmu!
2. Buatlah sebuah stand pameran budaya untuk memasang gambar-gambar kebudayaan dengan sebaik-baiknya!
3. Setelah selesai bagilah tugas dengan teman kelompokmu, tentukan siapa penjaga stand dan siapa yang akan berkunjung ke stand lain untuk melakukan pengamatan dan membuat catatan sebagai bahan laporan!
4. Diskusikan dengan kelompokmu laporan dari hasil kunjungan dan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut:
 - a. Sebutkan beberapa contoh tim kesenian Indonesia yang pernah tampil ditingkat internasional!
 - b. Sebutkan misi kesenian Indonesia di tingkat internasional!
5. Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas!

Nama anggota:

1.
2.
3.
4.
5.



Lampiran 2

Kunci jawaban LKS

1. Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:
 - a. Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat.
 - b. Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.
 - c. Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.
 - d. Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India,
 - e. Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang ke Irak.
 - f. Wayang Kulit Ki Manteb Sudarsono dalang wayang kulit dari kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah *go internasional*.
2. Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:
 - a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
 - b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
 - c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

Media Gambar pada Pertemuan IV



Seperangkat Rumah Adat



Batik Jambi

Batik Papua

Batik Madura



Wayang Golek Jabar



Punokawan



Angklung



Gamelan

LAMPIRAN 8. Lembar Observasi Pembelajaran PKn dengan Media Grafis

Lembar Observasi Pembelajaran PKn dengan Media Grafis

Tempat : SD Negeri Gedongkiwo

Mata pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/II

Hari/tanggal : Rabu /05 Juni 2013

Petunjuk penilaian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom TS (tidak sesuai), KS (kurang sesuai) atau S

(sesuai) berdasarkan hasil pengamatan

No	Aspek yang diamati	Penilaian			Keterangan
		TS	KS	S	
1	Siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media grafis			✓	Semua siswa ber- partisipasi dalam menyerjakan tugas kelompok
2	Siswa mengamati media grafis dengan sungguh-sungguh dalam pembelajaran PKn			✓	Semua siswa meng- amati media yg digunakan
3	Siswa memahami cara penggunaan media grafis			✓	Siswa paham cara menggunakan media
4	Siswa dapat belajar lebih jelas dengan menggunakan media grafis			✓	
5	Siswa memahami keterkaitan antara media grafis dengan materi globalisasi			✓	Semua siswa lebih paham materi globalisasi
6	Siswa antusias belajar dengan menggunakan media grafis			✓	Semua siswa kelihatan lebih semangat belajar
7	Siswa mudah menggunakan media grafis dalam pembelajaran PKn			✓	
8	Siswa dapat menangkap pesan materi yang terdapat dalam media grafis			✓	
9	Siswa aktif menanyakan hal yang belum dipahami terkait media grafis yang digunakan			✓	Siswa / kelompok yg belum paham mengenai gambar bertanya kepada guru

10	Warna yang di gunakan sesuai dengan karakteristik siswa			✓	media grafis yg digunakan menarik perhatian siswa
11	Kejelasan dan ketajaman gambar			✓	Gambar sangat jelas
12	Keawetan dan ketahanan gambar			✓	Gambar yg digunakan tidak luntur jika terkena air

Observer

Maif

(Minaharin)

LAMPIRAN 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Pembelajaran PKn dengan Media Grafis

Aspek yang di amati	Pernyataan	Penilaian											
		Pert. I			Pert. II			Pert. III			Pert. IV		
		TS	KS	S	TS	KS	S	TS	KS	S	TS	KS	S
Minat	Siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media grafis			√			√			√			√
	Siswa mengamati media grafis dengan sungguh-sungguh dalam pembelajaran PKn			√			√			√			√
	Siswa aktif menanyakan hal yang belum dipahami terkait media grafis yang digunakan		√				√			√			√
Tingkat kesenangan	Siswa antusias belajar dengan menggunakan media grafis			√			√			√			√
Cara penggunaan	Siswa memahami cara penggunaan media grafis			√			√			√			√
Tingkat kesulitan	Siswa mudah menggunakan media grafis dalam pembelajaran PKn			√			√			√			√
Kesesuaian dengan materi	Siswa memahami keterkaitan antara media grafis dengan materi globalisasi			√			√			√			√
	Siswa dapat menangkap pesan materi yang terdapat dalam media grafis			√			√			√			√
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Siswa dapat belajar lebih jelas dengan menggunakan media grafis			√			√			√			√
Pemilihan warna	Warna yang di gunakan sesuai dengan karakteristik siswa			√			√		√				√
Kejelasan gambar	Kejelasan dan ketajaman gambar		√			√			√				√
Keawetan	Keawetan dan ketahanan gambar		√			√			√				√

Keterangan :

- TS** : Tidak Sesuai
KS : Kurang Sesuai
S : Sesuai

LAMPIRAN 10.

Instrumen Tes dan Kunci Jawaban

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d!

1. Arti dari globalisasi adalah
a. bola dunia b. mendunia c. globe d. peta dunia
2. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi adalah....
a. menjadi lebih konsumtif b. sulit memperoleh informasi
c. melunturkan nilai-nilai agama d. menambah wawasan pengetahuan kita
3. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah zaman
a. prasejarah b. kuno c. modern d. globalisasi
4. Berikut pernyataan tentang globalisasi yang lebih tepat adalah
a. dunia bergerak menuju satu kawasan yang lebih sempit
b. peristiwa di belahan dunia lain dapat diketahui saat itu juga
c. hubungan perorangan tidak dapat dicegah meski jarak sangat jauh
d. munculnya alat-alat elektronik yang super canggih
5. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara di dengarkan adalah....
a. radio b. internet c. televisi d. telepon
6. Perdagangan bebas dan masuknya perusahaan asing ke Indonesia merupakan pengaruh globalisasi di bidang
a. teknologi b. budaya c. ekonomi d. sosial

7. Contoh budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya kita adalah
- menghabiskan waktu di perpustakaan
 - mencari informasi di internet
 - menggunakan handphone untuk berkomunikasi
 - bebas minum-minuman keras
8. Contoh permainan yang dapat membuat anak malas dan enggan bersosialisasi adalah
- petak umpet
 - ayunan
 - playstation*
 - sepak bola
9. Sikap kita terhadap cara berpakaian artis luar negeri yang berpenampilan dengan gaya pakaian terbuka adalah
- meniru modelnya
 - mengikuti model terbaru
 - tidak mengikutinya
 - tidak masalah untuk meniru
10. Gambar berikut yang merupakan produk makanan yang berasal dari dalam negeri, adalah....



11. Gambar berikut yang menunjukkan dampak negatif dari globalisasi adalah



12. Makanan-makanan modern lebih banyak di gemari oleh masyarakat, akibatnya makanan-makanan tradisional kurang bisa berkembang. Sebagai warga negara yang baik tindakan yang paling tepat adalah.....
- berpartisipasi dalam melestarikan budaya tradisional
 - lebih memilih mengikuti tradisi orang Barat
 - mempelajari tradisi Barat untuk mengembangkan Tradisi lokal
 - membenci tradisi-tradisi Barat
13. Globalisasi akan menghasilkan beragam kemajuan dalam bidang teknologi. Oleh karena itu, dengan adanya globalisasi, dunia menjadi terasa
- semakin jauh
 - semakin kecil
 - semakin tidak terlihat
 - semakin tua
14. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah....
- memakai pakaian minim
 - memakai jas saat acara resmi
 - menggunakan internet
 - menggunakan telepon genggam
15. Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi dan dunia, adalah
- meningkatnya masalah bersama
 - berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi, dan internet
 - menurunnya interaksi kultural
 - hambatan di bidang industri
16. Kata "globalisasi" berasal dari kata ...
- globe
 - global
 - lisasi
 - globalisasi
17. Banyaknya *fast food* di restoran Indonesia menunjukkan pengaruh globalisasi dalam hal...
- pakaian
 - makanan
 - hiburan
 - seni
18. Perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah
- menonton film mandarin
 - mengoleksi lagu-lagu Barat
 - menonton jaipong di TMII
 - membeli majalah luar negeri

19. Berikut ini adalah misi tim kesenian Indonesia di luar negeri *kecuali*.....
- a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
 - b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
 - c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.
 - d. Meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa sendiri
20. Sikap berikut adalah sikap yang *tidak* mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya adalah ...
- a. Membolos saat pelajaran menari tarian daerah di sekolah
 - b. Mempelajari kesenian daerah asal
 - c. Membaca puisi-puisi karya sastrawan Indonesia
 - d. Belajar dengan tekun
21. Dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah dengan cara.....
- a. pengendalian diri
 - b. menentang globalisasi
 - c. menerima dengan senang
 - d. mengikuti perkembangan globalisasi
22. Sikap kita terhadap semua budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah
- a. menerima budaya asing yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
 - b. menolak semua budaya asing yang masuk ke Indonesia
 - c. menerima semua budaya asing
 - d. tidak peduli terhadap semua budaya asing
23. Budaya asing yang dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari adalah.....
- a. individualisme
 - b. konsumtif
 - c. bekerja keras
 - d. materialisme
24. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri adalah...
- a. tarian daerah, musik gamelan, musik rock
 - c. tarian daerah, musik angklung
 - b. musik angklung, batik, musik latar
 - d. balerina, batik, benda-benda pahat

25. Berikut merupakan pernyataan yang benar tentang penggunaan internet
- a. sekolah tidak perlu memfasilitasinya karena tidak ada manfaatnya
 - b. anak sekolah dapat bebas mengaksesnya karena semua yang ada di internet bermanfaat dan baik
 - c. bebas pemakaiannya selama untuk hal yang bermanfaat
 - d. semua yang ada di internet buruk tidak ada yang baik sama sekali

Kunci Jawaban

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. B | 11. D | 21. A |
| 2. D | 12. A | 22. A |
| 3. D | 13. B | 23. C |
| 4. D | 14. A | 24. C |
| 5. A | 15. B | 25. C |
| 6. C | 16. A | |
| 7. D | 17. B | |
| 8. C | 18. C | |
| 9. C | 19. D | |
| 10. C | 20. A | |

LAMPIRAN 11. Data Skor Hasil *Pre-Test*

Nores	Butir Soal																									Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
Res1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	19	76
Res2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	21	84
Res3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	92
Res4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	22	88
Res5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	21	84
Res6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	21	84
Res7	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	16	64
Res8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	21	84
Res9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	92
Res10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	92
Res11	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	16	64
Res12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23	92
Res13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19	76
Res14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	21	84
Res15	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21	84
Res16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
Res17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88
Res18	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21	84
Res19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	22	88
Res20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21	84
Res21	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	16	64
Res22	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	21	84
Res23	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	20	80
Res24	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	76
Res25	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	12	48

LAMPIRAN 12. Data Skor Hasil Post-Test

Nores	Butir Soal																									Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
Res1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22	88
Res2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	22	88
Res3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	22	88
Res4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	21	84
Res5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	21	84
Res6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	19	76
Res7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	20	80
Res8	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	19	76
Res9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
Res10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	92
Res11	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	18	72
Res12	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84
Res13	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	18	72
Res14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	20	80
Res15	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	21	84
Res16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84
Res17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96
Res18	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	18	72
Res19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100
Res20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
Res21	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	19	76
Res22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	21	84
Res23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	21	84
Res24	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88
Res25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	21	84

LAMPIRAN 13.

Analisis *Deskriptif* dan Tabel Frekuensi

Frequencies

Statistic

		Pre-test	Post-test
N	Valid	25	25
	Mising	0	0
Mean		80,16	84,96
Median		84	88
Mode		84	88
Minimum		48	60
Maximum		92	100
Sum		2004	2124

Frequencies

Statistic			
		Pre-test	Post-test
N	Valid	25	25
	Mising	0	0

Frequency Table

Pre-test

		Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Percent
Valid	Baik Sekali	21	84	84	84
	Baik	3	12	12	96
	Cukup Baik	1	4	4	100
	Total	25	100	100	

Post-tst

		Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Percent
Valid	Baik Sekali	22	88	88	88
	Baik	3	12	12	100
	Total	25	100	100	

LAMPIRAN 14.**Penentuan Kategori pada Analisis Deskriptif**

Interval	Kategori
76 – 100	Baik Sekali
51 – 75	Baik
26 – 50	Cukup
$X < 26$	Kurang

No. Res	Pre-test			Post-test		
	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
1	19	76	Baik Sekali	22	88	Baik Sekali
2	21	84	Baik Sekali	22	88	Baik Sekali
3	23	92	Baik Sekali	22	88	Baik Sekali
4	22	88	Baik Sekali	21	84	Baik Sekali
5	21	84	Baik Sekali	21	84	Baik Sekali
6	21	84	Baik Sekali	19	76	Baik Sekali
7	16	64	Baik	20	80	Baik Sekali
8	21	84	Baik Sekali	19	76	Baik Sekali
9	23	92	Baik Sekali	23	92	Baik Sekali
10	23	92	Baik Sekali	23	92	Baik Sekali
11	16	64	Baik	18	72	Baik
12	23	92	Baik Sekali	21	84	Baik Sekali
13	19	76	Baik Sekali	18	72	Baik
14	21	84	Baik Sekali	20	80	Baik Sekali
15	21	84	Baik Sekali	21	84	Baik Sekali
16	23	92	Baik Sekali	21	84	Baik Sekali
17	22	88	Baik Sekali	24	96	Baik Sekali
18	21	84	Baik Sekali	18	72	Baik
19	22	88	Baik Sekali	25	100	Baik Sekali
20	21	84	Baik Sekali	23	92	Baik Sekali
21	16	64	Baik	19	76	Baik Sekali
22	21	84	Baik Sekali	21	84	Baik Sekali
23	20	80	Baik Sekali	21	84	Baik Sekali
24	19	76	Baik Sekali	22	88	Baik Sekali
25	12	48	Cukup	21	84	Baik Sekali

LAMPIRAN 15. Dokumentasi Pembelajaran PKn

Pertemuan I



Siswa sedang mengerjakan pre-test

Pertemuan II



Siswa menyelesaikan permainan acak kata



Siswa berdiskusi menyelesaikan LKS

Pertemuan III



Siswa menyelesaikan permainan gambar puzzle



Guru memantau siswa yang sedang menyelesaikan Kliping



Siswa mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas

Pertemuan IV



Guru menunjukkan salah satu contoh kebudayaan Indonesia



Siswa menyelesaikan LKS (menjodohkan gambar)

Pertemuan V



Siswa menyelesaikan pameran budaya Indonesia



Siswa sedang menunggu stand pameran



Salah satu hasil karya siswa

Pertemuan VI



Siswa sedang mengerjakan posttest

LAMPIRAN 16.

Surat Keterangan Validasi Instrumen

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fathurrohman, M. Pd

NIP : 19790615 200501 1 002

Bidang Keahlian : Pendidikan kewarganegaraan

No. Hp : 08156819774

menerangkan bahwa instrumen tes yang dibuat oleh:

Nama : Siti Maisaroh

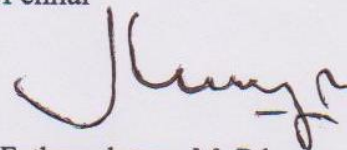
NIM : 09108249005

Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD

setelah mendapatkan penilaian dan revisi maka dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data penelitian skripsi yang berjudul efektivitas penggunaan media grafis terhadap prestasi belajar PKN siswa kelas IV SDN Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013.

Yogyakarta, 09 April 2013

Penilai



Fathurrohman, M. Pd.

NIP 19790615 200501 1 002

Surat Keterangan Validasi Instrumen

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Unik Ambarwati, M. Pd.
NIP : NIP 19791014 200501 2 001
Bidang Keahlian : Strategi Belajar Mengajar
Jabatan, Gol. : Lektor, III/B
No. Hp : 0811268163

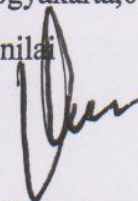
menerangkan bahwa pedoman observasi yang dibuat oleh:

Nama : Siti Maisaroh
NIM : 09108249005
Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD

setelah mendapatkan penilaian dan revisi maka dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data penelitian skripsi yang berjudul efektivitas penggunaan media grafis terhadap prestasi belajar PKN siswa kelas IV SDN Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013.

Yogyakarta, 09 April 2013

Penilai



Unik Ambarwati, M. Pd.
NIP 19791014 200501 2 001

LAMPIRAN 17. Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2960 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

6 Mei 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Siti Maisaroh
NIM : 09108249005
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : RT.2 Rw 4 Jeruk , Ngumbul , Tulakan, Pacitan , Jawa Timur

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Gedong Kiwo , Jl. Bantul Gg Tamansari, Mantrijeron, Yogyakarta
Subyek : Siswa kelas IV SD
Obyek : Penggunaan Media Grafis dan Prestasi Belajar PKn
Waktu : Mei-Juli 2013
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Grafis Terhadap Prestasi Belajar PKN Siswa kelas IV SD N Gedongkiwo Materi Globalisasi Tahun Ajaran 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.
/ NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4062/V/5/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 2960/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 06 Mei 2013 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : SITI MAISAROH NIP/NIM : 09108249005
Alamat : Karangmalang Yogyakarta 55281
Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS TERHADAP PRESTASI BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN GEDONGKIWO MATERI GLOBALISASI TAHUN AJARAN 2012/2013
Lokasi : - Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA
Waktu : 10 Mei 2013 s/d 10 Agustus 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 10 Mei 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta c/q Dinas Perijinan
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682

EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1464

3402/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/4062/V/2013 Tanggal : 10/05/2013
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : SITI MAISAROH NO MHS / NIM : 09108249005
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Karangmalang Yk
Penanggungjawab : Faturrohman, M.Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan Judul Proposal : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS TERHADAP PRESTASI BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN GEDONGKIWO MATERI GLOBALISASI TAHUN AJARAN 2012/2013

- Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 10/05/2013 Sampai 10/08/2013
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

SITI MAISAROH

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 13-5-2013
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

ENY RETNOWATI, SH
NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)
2. Ka. Biro administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SDN Gedongkiwo Yogyakarta

LAMPIRAN 18. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian

**SEKOLAH DASAR NEGERI GEDONGKIWO
KECAMAAN MANTRIJERON DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Jl. Bantul Gg. Tawang Sari, Mantrijeron, Yogyakarta**

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eni Mulyati, S.Pd.
NIP : 19590130 197912 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Siti Maisaroh
NIM : 09108249005
Mahasiswa : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SDN gedongkiwo, guna memperoleh data-data yang di perlukan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “efektivitas penggunaan media grafis terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas IV SDN Gedongkiwo materi globalisasi tahun ajaran 2012/2013” yang telah di laksanakan pada tanggal 22 Mei sampai dengan 05 Juni 2013.

Demikian surat ini di buat, dan supaya di pergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juni 2013

Mengetahui,

Kepala SDN Gedongkiwo

Eni Mulyati, S.Pd.

NIP : 19590130 197912 2 001

